1988年12月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号(通巻1号)

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

創刊号



●新作紹介

定吉七番 秀吉の黄金

ダンジョン エクスプローラー

ビジランテ

はにいいんざすかい

あっぱれゲートボール

●2大攻略

スペースハリアー

ファンタジーゾーン

●特別企画

ソフトハウス全紹介

●いきなり50本!!

ウルテクWonder Land

●先取り大公開

ドラゴンスピリット

●特別付録

ソフト&ハード ALLカタログ

1988 12

380YEN

ぶっちぎりだぜ！この感動!!

話題のソフト群が続々と登場して、戦いが、夢が、感動がさらにパワフルになった。超リアルなビジュアル、スーパーエキサイティングなサウンドが君の五感を直撃するぞ！ゲームセンターの興奮をそのままに、いまPCエンジンが熱い!!

定吉七番 秀吉の黄金



©1988HUDSON SOFT

ハドソン

11月18日発売予定

希望小売価格4,900円

奇想天外なストーリーに、ギャグが満載。話題のアドベンチャーゲームの登場だ!! アニメ処理された画面が楽しめるぞ。

あっぱれ！ゲートボール



©1988HUDSON SOFT

ハドソン

12月16日発売予定

希望小売価格4,900円

PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ！ 5人のメンバーをうまく選んで、ベテランのおじいちゃんに勝負だ！

ガイアの紋章



ガイアのもんしょう



日本コンピュータシステム

©日本コンピュータシステム

好評発売中

希望小売価格5,500円

これが、高速思考ルーチンを搭載した、PCエンジン初のファンタジーシュミレーションゲームだ。さあ戦略を立てて戦え!!

プロテニス ワールドコート

WORLD COURT

©NAMCO

ナムコ

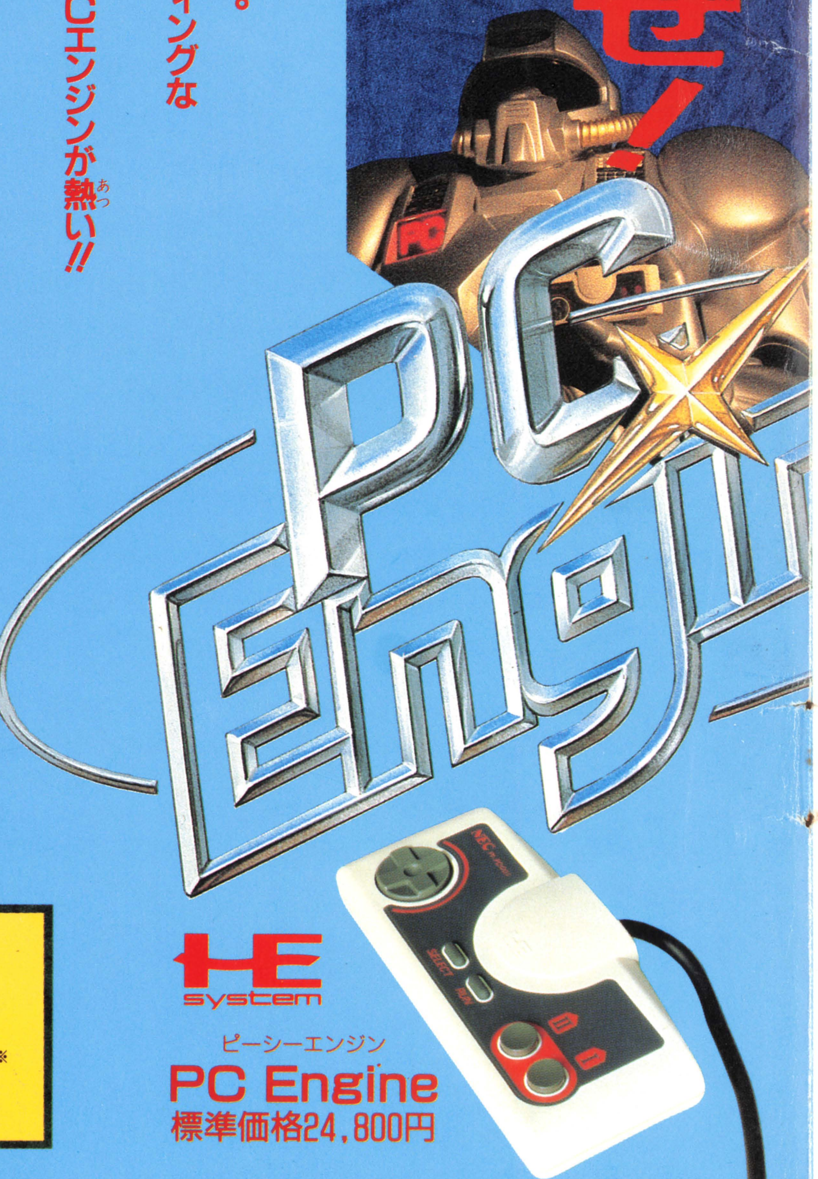
好評発売中

希望小売価格4,900円

好評発売中

★ワタル	★遊々人生※	★カトちゃんケンちゃん
★ギャラガ'88	★R･TYPEⅠ,Ⅱ	★功夫※
★戦国麻雀	★妖怪道中記	★上海※
★パワーリーグ	★ネクロマンサー※	★ビックリマンワールド※
★ワールドスタジアム	★ビクトリーラン※	

希望小売価格　各4,900円（※は、希望小売価格　各4,500円）



HE system

ピーシーエンジン

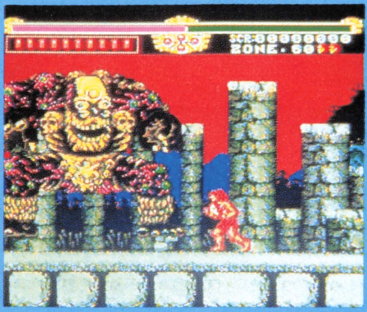
PC Engine

標準価格24,800円

NEC

まきょうでんせつ

魔境伝説



ビクター音楽産業

好評発売中

希望小売価格5,200円

PCエンジンならではの横スクロールタイプの痛快アクションゲームの登場だ!! 襲ってくる敵キャラから少女を救い出せ。

ファンタジーゾーン

FANTASY ZONE

NECアベニュー

好評発売中

希望小売価格4,900円

アーケード版で大人気のシューティングゲームがPCエンジンに登場。かわいらしいキャラクターと、パステル調のカラーで再現。



SPACE HARRIER

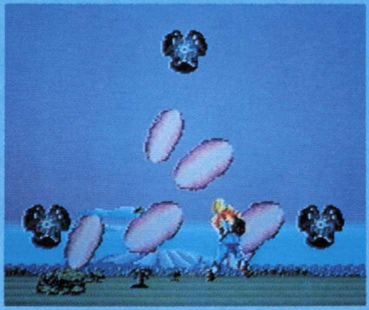
スペース ハリアー

PCエンジン初の4Mカード。

NECアベニュー

12月9日発売予定

希望小売価格6,700円



ゲームセンターで超人気を呼んだシューティングゲームが遂に登場。迫りくる敵たちを打ち倒し、ドラゴンランドを救うのだ。

エイリアンクラッシュ

ナグザット

好評発売中

希望小売価格5,200円



究極のピンボールゲームの登場だ。闇に潜むサソリどもをおびきだし、さあ攻撃だ! キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ!

続々登場

★ビジランテ 12月23日発売予定

★SONSON II 1月27日発売予定

★ダンジョンエクスプローラ 発売日未定

◇タイトル・発売日等は変更される場合があります。

DRAGON SPIRIT

ドラゴンスピリット

ナムコ

11月26日発売予定



希望小売価格5,500円

これがロマンシングシューティングゲームだ。闇の魔王ザウエルからアリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て!



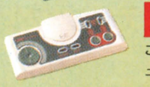
おもしろさをさらにパワフルに! 周辺機器もドーンと充実。



ビデオ端子、ステレオ端子出力の

AVブースター 標準価格3,500円

ビデオやステレオに出力できるAVブースター。512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、6重和音のパワフルなサウンドをステレオで本格的に楽しめます。



連射ができる

ジョイントコントローラー・ターボパッド 標準価格2,680円

これさえあれば連射がだれでも簡単にできます。難しくて、なかなかクリアできない「アールタイプ」などのシューティングゲームには欠かせません。



コントローラーが5コつなげる

拡張アダプター・マルチタップ 標準価格2,480円

最大5人で同時プレイができる便利なアクセサリーです。5人でできる「遊々人生」や2人でやりたい「パワーリーグ」などのゲームに絶対必要です。

DIGITAL INNOVATOR

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社





PC Engine FAN

1988年 創刊号 12月号

CONTENTS

COVER
原画／高田明美
彩色／スタジオK
デザイン／渡部孝雄
写真／オリオンフォトプレス

GAME INDEX

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしていません。

Publisher／山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ●Editor-in-Chief／山森尚 ●Senior Contributing Editor／村田憲生 ●Senior Editors／工藤陽子・山本直人 ●Editorial Staffs／荒田茂樹・市原絹代・此川直志・小林伸一・坂井肇・高垣聡・千葉隆司・日高律子・湊博道・渡辺雅人 ●Assistant Editors／市原和幸・岡崎栄子・大塚毅・風間尚仁・黒井敏典・小林正己・斎藤義久・佐藤善一・島田政幸・関本恵理子・根岸学・半沢誠一・馬場博・平山譲・廣瀬努・深川悟郎・三浦明美・守屋貴章・山本晃央・吉田高央 ●Proofreader／笠原紀彦 ●Contributor／相沢浩二・ゲームフリーク ●Staff Photographer／浜野忠夫・河行勝美
〈制作〉●Art Director／渡部孝雄 ●Editorial Designers／デザイラ・鈴木潤・山口浩司 ●Illustraters／高木祐一・青柳義郎 ●Finish Designer／㈱創文新社 ●Printer／大日本印刷株式会社

よみがえれ!青龍伝説 闇の魔王ザ

NEW

STORY

神々の時代に封じこまれたはずの闇の魔王ザウエル。だが、人々が恩恵を忘れたために太陽神アーリアの力は弱まり、そのすきをついてザウエルは復活した。そしてそのいけにえとして選ばれたミッドガルド王国の王女アリーシャは、生誕祭の日、ザウエルの部下の魔物に連れさられる。そのとき、太陽神アーリアが国境守備隊長アムルの前に姿を現し、「聖剣を天に捧げブルードラゴンに姿を変えよ」と言い残した。こうしてアムルはザウエル打倒のため翔び立った…。





業務用から約1年、延びに延びていた、PCエンジン版"ドラスピ"が、ついにその全貌を現した!! 今回は、ゲーム全体の説明とエリア1～3の完全攻略、そしてエリア4～8までの紹介と出血大サービスだ!



ブルードラゴンをアイテムで強化しよう

勇士アムルがブルードラゴンに姿を変え、アリーシャ姫を救うという一見RPGのようなストーリーだけど、実際は縦スクロールのパワーアップシューティングゲーム。それが今回PCエンジンのソフトになったわけだが、業務用が9エリアだったのに対し、PCエンジン版は8エリア。エリアは減ってしまったが、サウンド、グラフィック共にいい味を出している。

それではブルードラゴンの能力とアイテムを紹介しよう。

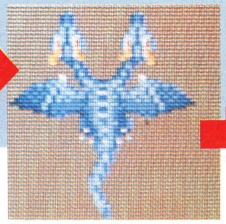
首のパワーアップ

各エリアに点在する青い卵を対地ファイアーで撃つと青いアイテムが出て、取るとブルードラゴンの首がシングルからデュアルへ、デュアルのときに取るとトリプルへと増える。首が多いほど攻撃力は増すが、その分当たり判定が大きくなるので、理想としてはデュアルヘッドがいい。

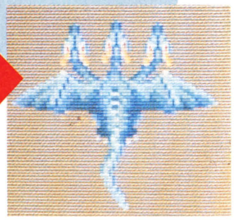


⬆対地ファイアーで撃つとこのアイテムが!

⬆青い卵。この中にカプセルが入っている



⬆1つ取ると、このデュアルヘッドになるのだ



⬇2つ取るとトリプルヘッド。イマイチ

ファイアーのパワーアップ

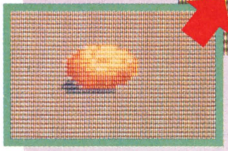
これも全エリア共通。同じく対地ファイアーで赤い卵を撃つと中から赤いアイテムが出て、これを3つ取るとブルードラゴンの火力がノーマル時の4倍にUP。さらに3つ取ると、火力がノーマル時の火力の8倍になり、ボスキャラのような耐久力のある敵を速攻で倒すことも可能になる。



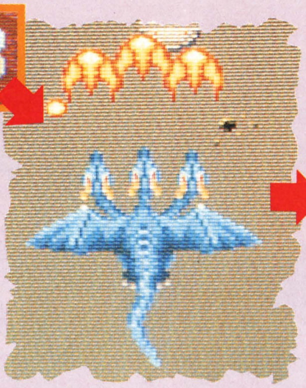
⬆1つ取ると、ファイアーゲージが1つ増え、3つ取ると…



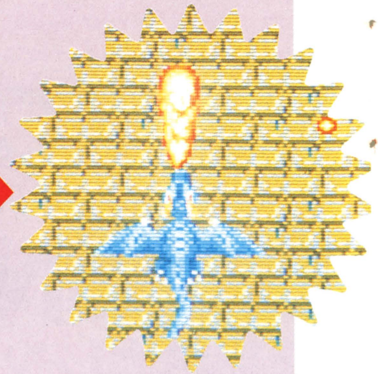
⬆こちらは赤い卵。同じくアイテムが中に入っている



⬆そして対地ファイアーで撃つと、この赤いアイテムが出てくる



⬆このように火力がノーマル時の4倍にUP!普通はこれで十分



⬆さらに3つ取ると、8倍になるが普段は役に立たないことが多い

ウエルからアリーシャ姫を救い出せ!!



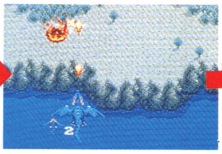
11月26日発売予定
ナムコ
5500円／2メガ

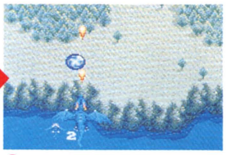
点滅した敵キャラが持っているアイテム

この点滅する敵キャラ、出現場所は決まっていて、持っているアイテムは首とファイアーのアイテムを合わせて13種類。

ここでの注意点は、攻撃系のアイテムは、違うものを装備すると今まで装備していたアイテムの効果が消えてしまうことだ。


⇧これが点滅キャラ。各エリアに点在している


⇧出現したら逃がさず撃つ！ すると…


⇧このようにアイテムが現れる。だがランダム

ブルードラゴンの攻撃能力

ノーマル時の武器（つまり初めから装備している武器）だって負けてはいない。特に対地ファイアーは、地上に落ちたあと、1秒くらい効力がのこる。

エリア4や7、8では特に有効なのでこれを知っているのと知らないのではかなり差が出てくるはずだ。

それから、ここでも注意点が1つ。ブルードラゴンがシングルヘッドのときは、対空と対地ファイアーを同時には撃てないので、対空ファイアーと対地ファイアーを状況に応じて撃ち分ける必要がある。首が2本になれば、同時に攻撃することも可能になる。

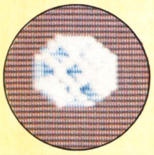
対空ファイアー


⇧連射付きのパッドがあればかなり役立つ

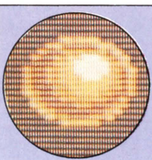
対地ファイアー


⇧地上に落ちてから約1秒間効力アリ

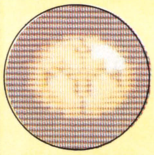
ダイヤ


⇧取るとスコアが1000点UP。ちりもつもれば山となる!? 必ず取って行こう

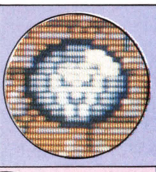
ゴールド


⇧こちらは一気に1万点UPのおトクなアイテム。どんどんかせぎまくろうぜ！

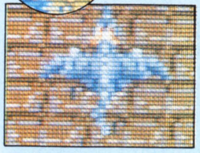
スピードアップ


⇧読んで字のごとくブルードラゴンのスピードが3段階までUP。初心者は1段階がヨイ

パワーダウン


⇧首の数とファイアー、そしてそのとき装備していたアイテムの効果がなくなってしまう

スモール

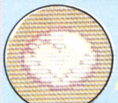


⇧首は1つになってしまうが当たり判定が少なくなり、先のエリアに行くほど有効になる

ワイド



⇧ななめ前方にもファイアーが撃てる。スモールと同時に装備すればかなりラクになる

エクステンド



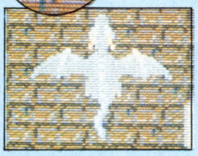
⇧これを3つ取るとドラゴンが1匹誕生し、自分のストックが増えるうれしいアイテムだ

地震



⇧取った瞬間地震が発生し、地上の敵を全滅させる。これは神の力による現象なのか!?

パワーウイング

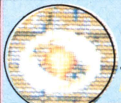
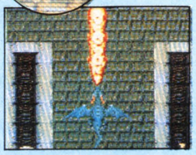


⇧一定時間ドラゴンが点滅し、その間は無敵でいられるが、壁など障害物に対しては無効

ホーミング



⇧撃った瞬間まわりの敵にファイアーが飛んで行くが、ねらいは正確ではないので要注意

ファイアーブレス



⇧ノーマル時の8倍の威力を持つ最強の火力。ボスキャラを速攻で倒すこともできる



ドラゴンスピリットの最大の攻略のポイントは、敵キャラの攻撃パターンと出現ポイントを覚えることだ。
　AREA 1からAREA 3までの完全マップを載せるので攻略に役立ててほしい。それとマップ内には、青い卵と赤い卵の出現位置をしるしてあるので確実に取りパワーアップしていこう。
　要注意地点や敵キャラについては、各ポイントで詳しく説明しているので、それを参考に自分なりの攻略法を考えてみてほしい。
　それでは、レッツ　スタート／

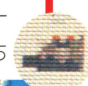
AREA 1
THE PALEOZOIC AREA
～カルスト～

AREA 1の地形はカルスト。石灰大地である。スタート直後は空中の敵と地上の敵が同時には攻撃をしてこないので簡単だ。
　注意しなければならない敵キャラは高速で上昇し降下するトボと倒すと羽が8方向に飛び散るアプテレックス。この2種類の敵キャラに注意すれば、クリアするのは簡単だろう。



急上昇／トボに注意

地上にいるときでも倒せるが、慣れるまでは画面下方で対空ファイアーを連射して倒すようにしよう。撃ちもらすとダメージを受ける可能性が、かなり高くなる。







⇧最初は地上に群がっているが

⇧ブルードラゴンが近づくと急上昇してくる

翔び立て／ブルードラゴン

スタート直後は、弾を撃ってこない敵キャラばかり。地上キャラのアクアザウルスは、1匹ずつ確実に倒していくようにしよう。ムリをしなければダメージを受けることはないだろう。



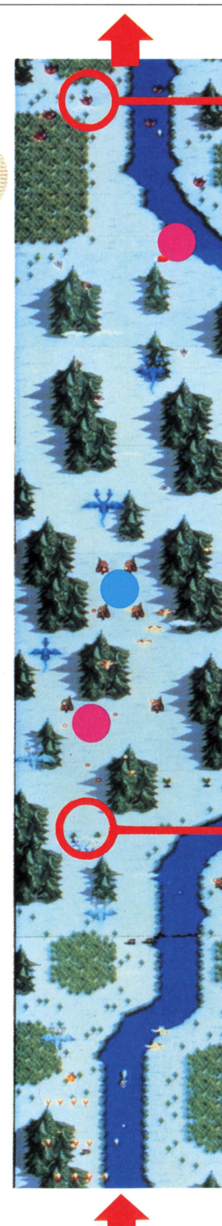
⇧最初に出現する敵キャラがこのコプテラ



⇧次に出現するのが地上キャラのアクアザウルス



⇧そしてグライヤーが出現する。1匹も逃がさず倒してしまおう



左右に動いて敵を撃て／

画面左右に出現するファボスは、倒さないと少しの間ブルードラゴンを追撃してくるので左右に大きく動きながら弾を撃ち、すべて倒そう。画面上方に逃げるとダメージを受けることがある。





⇧このファボスはブルードラゴンを追尾してくるので

⇧左右に弾を撃ちながら移動し、すべて倒してしまうのがベスト

地上キャラの総攻撃／

このあたりでは、地上キャラのインセクトラブファースやステコサウルスが数多く出現する。なるべく出現と同時に倒すようにしよう。インセクトラブファースは、倒さないと画面下方からも弾を撃ってくるので注意。



⇧この地上キャラ、撃ちそこなうと、後ろからも弾を撃ってくるので注意



⇧ステコサウルスは、出現と同時に倒してしまうのがベストだ

※マップ上の●は青い卵、●は赤い卵の位置を示す

エリアクリア



ボス・プレシオザウルス

AREA１のボスキャラは海竜プレシオザウルス。出現と同時に炎をはいてくるので画面上方は危険だ。顔以外は撃っても効果がないので、炎はよけつつ顔に対空ファイアーを連射すれば簡単に倒せるはずだ。



↻顔が出現したら、すぐに連射。全体が現れる前に、ダメージをあたえよう



↻はいてくる炎をうまくかわそう



↻顔以外は撃ってもダメージにならない



↻火力が上がっていれば、出現して数秒で倒せるはずだ

壮絶！アプテレックス

このあたりに出現するアプテレックスは画面を大きく回転移動する。倒すと羽が８方向に飛び散るので注意しよう。飛び散った羽は、それほど速くないので、慎重に羽と羽の間をよけるように。画面中央の下で倒し、飛び散った羽を左右によけるのも１つのテだ。



↻このアプテレックスを攻撃すると、次の瞬間…



↻このように小さな羽が８方向に飛び散る。羽の間をうまくぬけよう

アクアザウルスは画面上方で

このあたりで数多く出現するアクアザウルスは、口から１度に３発も弾を撃ってくるので、出現したらなるべく画面上方で倒しておきたい。

倒さないでおくと、空中キャラとの混合攻撃で逃げ場を失い、ダメージを受けてしまうことがある。



↻このアクアザウルスは弾を撃たれる前に倒してしまうのがベスト

AREA１　登場敵キャラクタ

空中キャラ



コプテラ



↻弾を撃ってこないザコキャラ。３匹で編隊を組んで出現する

グライヤー



↻前半は弾を撃ってこないが、後半になると弾を撃ってくる

トボ



↻地上に群がっていて、ブルードラゴンが近づくと急上昇してくる

ファボス



↻画面左右より出現。倒さないとブルードラゴンを追尾してくる

アプテレックス



↻画面を大きく回転移動。倒すと羽が８方向に飛び散るAREA１の強敵

地上キャラ



アクアザウルス



↻口から1度に3発も弾を撃ってくる。画面上方で倒しておきたい

ステコサウルス



↻ブルードラゴンに向かって弾を撃ってくるが、画面上方には撃てない

インセクトラファース



↻ただの木に見えるが、コイツも敵キャラ。画面上方にも弾を撃ってくる

アリゲーター



↻水中から顔を出し弾を撃ってくる。水中にいるときも倒すことができる

シェルフィッシュ



↻水の中では倒せない。画面上方まで移動すると高速で降下してくる

ワンポイントテクニック　～交互撃ち～

ブルードラゴンは首が１本のときは対空と対地を同時に攻撃できない。２本になると左が対空、右が対地としても使えるが、右への空中キャラの攻撃が弱くなる。対空ファイアーと対地ファイアーは場所に応じて使い分けるように。



↻首が１本では対空と対地を同時に攻撃できない



↻２本だと左が対空、右が対地になる



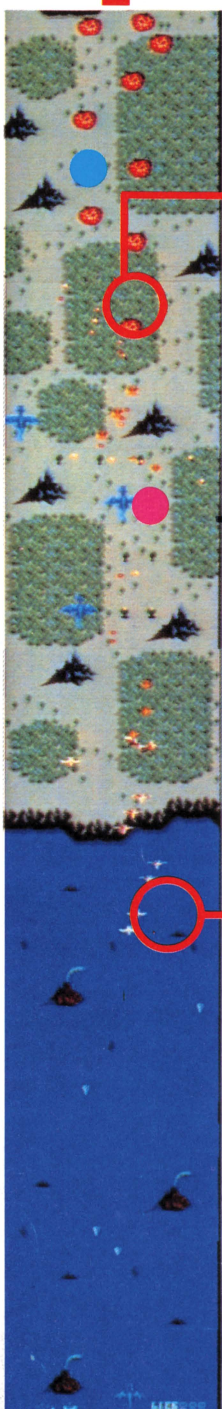
↻３本だと両端の首が対空、真ん中の首が対地に



AREA 2 VOLCANO ～火山～

AREA2は灼熱の火山地帯。難易度はAREA1に比べると、かなり高い。初心者はノーミスでクリアするのは難しいだろう。

その難しさの元凶は、AREA1でも出現したステコサウルスと噴き出す溶岩だ。逃げ場を失うことが多いので、ステコサウルスは出現ポイントを覚え確実に倒すようにしよう。



スタート

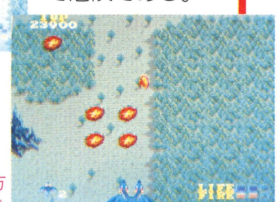
タンブラァーは積極的に

このあたりに出現するタンブラァーは撃つと破片が4方向に飛び散る。

安全な突破方法は、飛び散った破片も壊せるので、よけようとせず積極的に対空ファイアーを撃ち、すべて破壊するようにしよう。破片をよけようとすると、かえって破片に当たりやすくなってしまうので危険である。



↑この火の玉がタンブラァーだ。コイツを対空ファイアーで撃つと…



→このように4方向に破片が飛び散る。これはよけようとしないで…



→写真のように積極的に対空ファイアーを撃ち全部破壊しよう。よけようとすると危険だ

AREA 1の続きって感じ

AREA1でも出現したシェルフィッシュが攻撃してくる。この敵キャラは海を移動中のときは倒すことはできないので、海にいるときに倒す順番を考えておくといい。攻撃速度が速いので、ザコだと思って気をゆるめるとダメージを受けるぞ。

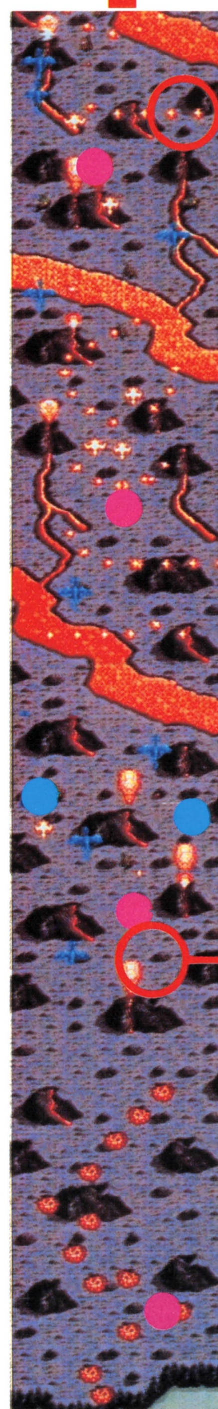
対空ファイアーは常に連射していよう。





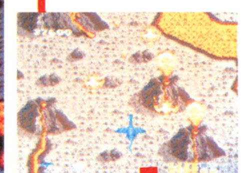
↑海を移動中に倒す順番を考えよう

→順番どおり倒せば、全滅させることも可能だ

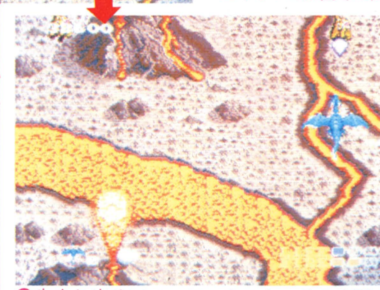


炎から生まれるフィーニックス

火山は噴火するだけではない。フィーニックスが出現する場所でもある。出現するとブルードラゴンに体あたりしてくるので斜め後ろに移動して確実に倒そう。火山より前に移動してしまえば、その火山からはもうフィーニックスは出現しないので、タイミングを見て前へ移動だ。



→火山から生まれるフィーニックスは確実に倒せ



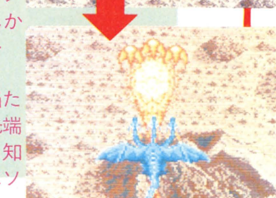
↑生まれ出るフィーニックスも、その出現する火山より前に出てしまえば出現しない

灼熱!噴火する溶岩

このエリアの最大の特徴が、この火山。もちろん触れればダメージを受けるが溶岩の当たり判定は、その先端のほうだけ。これを知っていれば、ブルードラゴンの移動範囲も大きくなるし、いざというときに逃げ道を見つけられることもあるはずだ。



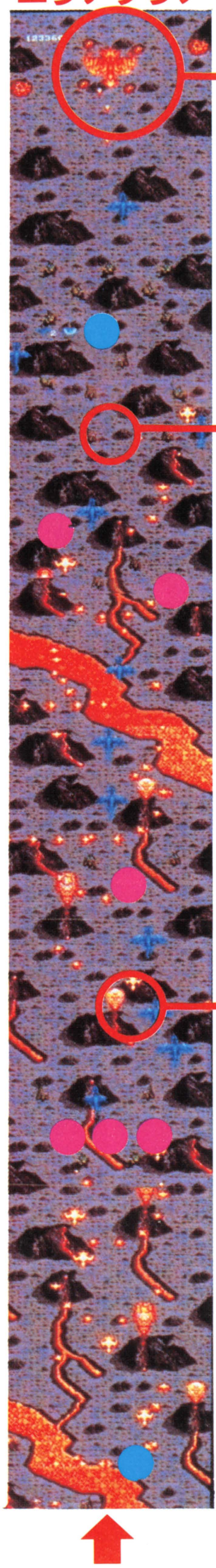
→溶岩の噴火も、もちろん触れればダメージを受ける。しかし当たり判定は…



→写真のように当たり判定は溶岩の先端のほうしかない。知っていれば絶対にソンしないぞ

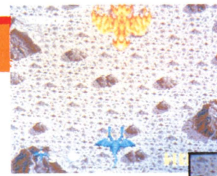
※マップ上の●は青い卵、●は赤い卵の位置を示す

エリアクリア

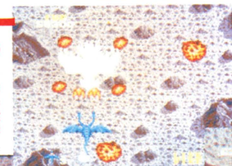


ボス・ラウンドフィーニックス

AREA2のボスキャラは火の鳥ラウンドフィーニックス。出現してから自分のまわりに8個の溶岩をまわしてくるので、8個の溶岩が現れたら素早く溶岩の間に入り、本体めがけて対空ファイアーを連射すれば倒せるはずだ。



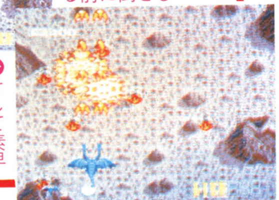
まず本体だけが出現。画面上方にいるのは危険だ。溶岩を出すまで下で待とう



この状態になるまでは、下で待機だ



そして素早く入りこみ本体に連射

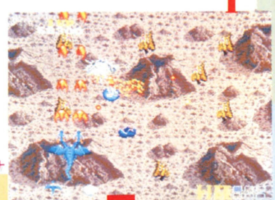


火力が上がっていれば、突っこんでくる前に倒せる

最後に群がるステコサウルス

AREA2の最後には、数多くのステコサウルスが群がっている。すべて倒すのが一番いいのだが、画面の1番上に逃げてしまえばステコサウルスは、首を横にふるだけでブルードラゴンに向かって弾を撃ってこなくなる。

逃げてしまうほうが安全だ。



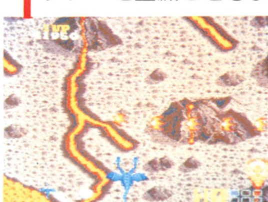
すべてのステコサウルスを倒すのは、かなり素早い移動が必要になる



画面上方に逃げてしまえば、ステコサウルスはブルードラゴンに弾を撃つことができない

左右より迫るスパークァー

このあたりでは、画面左右よりスパークァーの編隊が攻撃してくる。あまり画面上方にいると逃げ場を失うので、なるべく画面中央に位置し、スパークァーが出現したら下に移動し、スパークァーを全滅させるようにしよう。



コイツが左右から出現するスパークァー。画面上方にいるのは危険なので中央をキープ



スパークァーが出現したら下に移動し全滅させよう

AREA2　登場敵キャラクタ

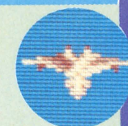
空中キャラ



地上キャラ



コプテラ



AREA 1にも登場した弾を撃ってこないザコキャラ。前半で登場

インセクトラブァース



AREA 1にも登場した地上キャラ。AREA 2前半にも数多く出現する

グライヤー



AREA 1同様、後半になるとブルードラゴンにむかって弾を撃つ

ステコサウルス



AREA 1にも登場した地上キャラ。火山との混合攻撃は強力だ

タンブラァー



撃つと4方向に破片が飛び散る火の玉。破片も破壊することができる

シェルフィッシュ



AREA 1にも登場した空中キャラ。AREA 2 前半でも数多く出現する

フィーニックス



火山の中から出現し、ブルードラゴンに体あたりをしかけてくる

スパークァー



画面左右より出現する。ふいうちを受けないよう注意しよう

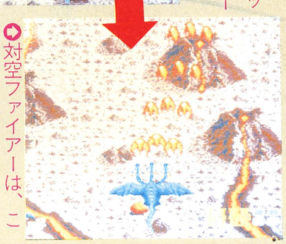
ワンポイントテクニック ～火力について～

対空ファイアーは2段階にパワーアップするが、1段階と2段階では対空ファイアーの動きが違うので、ファイアーに応じた使いかたをする必要がある。

1段階パワーアップ



1段階パワーアップの対空ファイアーを連射すると……

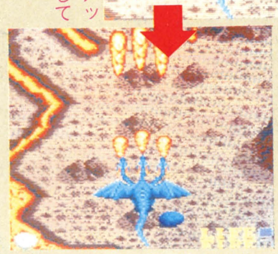


対空ファイアーは、このような間隔で撃つことができる

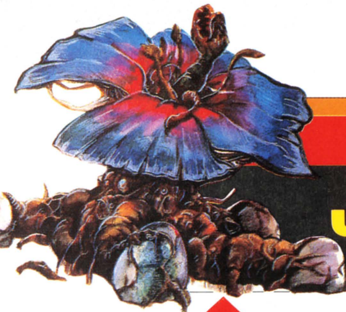
2段階パワーアップ



2段階パワーアップのほうを連射して撃つと……



1段階パワーアップとはかなり違い、弾切れを起こしやすい

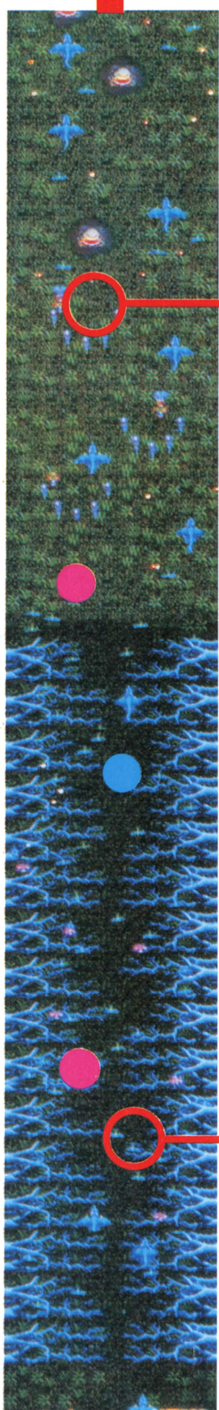


AREA 3 JUNGLE ～密林～

AREA3はジャングルが戦いの舞台になる。敵キャラたちも、密林にいそうなヤツばかり。

要注意キャラは、正面に矢を飛ばしてくるピーカック、前方5方向に弾を撃ってくるゲゼ、そしてブルードラゴンを追って枝を伸ばしてくるロープロッド。

敵キャラに対して、しっかりした攻略法を作れば大丈夫だ。



スタート

美しき難敵ピーカック！

このエリア最大の難敵が、このピーカック。出現すると前方に5本の矢を飛ばして攻撃してくる。おまけに倒すと小さな羽が8方向に飛び散るので、油断できない。攻略法としては、出現ポイントを覚え、出現と同時に倒すことだ。





⇧コイツがピーカック。出現し羽を広げると、5本の矢を飛ばしてくる

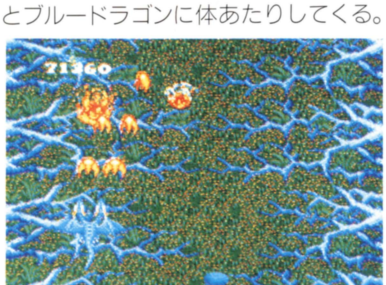


⇧撃って倒すと羽が8方向に飛び散る。うまくよけろ

⇧飛び散った羽と羽の間を慎重によけるように

無抵抗キャラを撃て！

最初はソールトやスクロウテイルといったザコキャラばかり。左右に大きく移動して弾を撃ち、すべて倒してしまおう。スクロウテイルは、倒さないとブルードラゴンに体あたりしてくる。



⇧左右に弾を撃ちながら移動していれば、ほとんどの敵キャラを倒すことができるはずだ



ロープロッドは巻きつけて

このあたりに出現するのが奇妙な枝を伸ばしてくるロープロッド。伸びてこない物もあるが、伸びてくるとブルードラゴンを追いかけてくるので、ロープロッドの下でスクロールスピードに合わせて下に移動し、幹に巻きつけ枝が伸びきってから前に移動すると、安全にぬけられる。





⇧枝が伸びてきても撃ってはダメ

⇧このように枝が巻きつくのを待ち、それから……

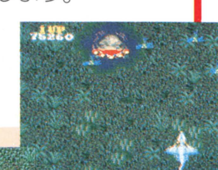


⇧前へ移動し、次のロープロッドへ向かえば大丈夫

ゲゼの猛攻！回りこめ

前方5方向に弾をはいてくるゲゼは弾を撃たれる前に倒してしまうのがベストだが、もし撃たれてしまったら弾の間をよけるのではなく、大きくまわりこんでゲゼを攻撃しよう。

ゲゼ出現場所に早めに対地ファイアーを撃つと倒しやすい。



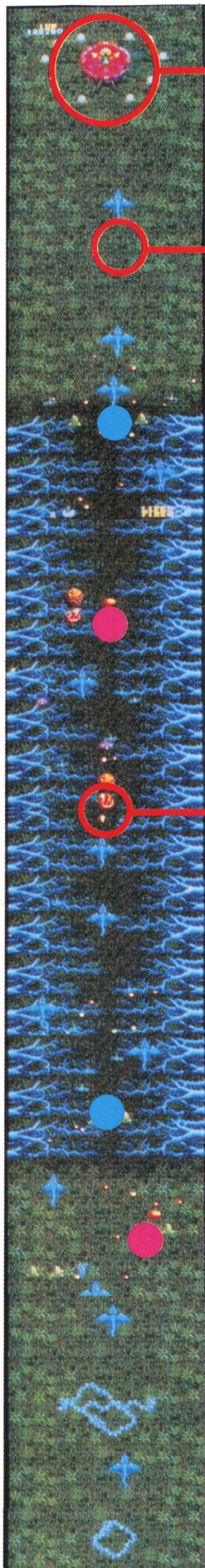


⇧ゲゼは5方向に弾を撃ってくる

⇧弾の間をよけるのではなく、まわりこんでよけよう

※マップ上の●は青い卵、●は赤い卵の位置を示す

エリアクリア



ボス・グリテリアス

AREA3のボスキャラは大花グリテリアス。弱点は10本の根だ。最後のピーカックをぬけたら画面上方で待ち、根が出現したら速攻で破壊しよう。
うまくいけば、花粉を降らす前に半分の根を壊すことが可能だ。



◯花粉を撃たれる前に、なるべく壊そう



◯画面上方で待ち、根が出現したら速攻で破壊し、そして次の根にも攻撃しよう



◯あとはヒット&アウェーで根を攻撃



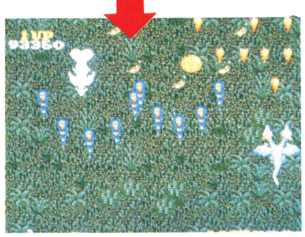
◯あせらず攻撃すれば、難しくない。根は8発で破壊できる

最終攻撃はピーカック

AREA3の最後には2匹ずつピーカックが2回出現する。出現と同時に1匹だけでも倒さないとダメージを受ける可能性が高いので、右か左のどちらかは、かならず倒すようにしよう。



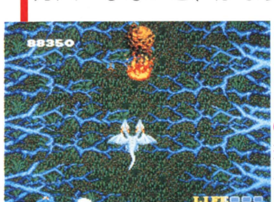
◯2匹のピーカックが同時に出現する最後の難所だ



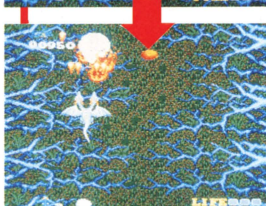
◯2匹のどちらかを撃ち、前へ移動し羽をよけよう

ホームビーは速攻で倒せ

ホームビーから出現するビーは確実にブルードラゴンをねらってくるのでホームビーが現れたら速攻で倒すようにしよう。火力が低いときは、連射でカバーしないと、かなりキツイ。パワーアップがポイントなのだ。



◯ホームビーが出現したら、ビーを倒しつつ、前へ移動しよう



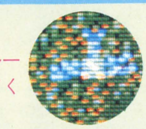
◯そしてホームビー本体に向かって連射し、速攻で倒してしまおう

AREA3　登場敵キャラクタ

空　中 キャラ

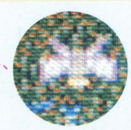


ソールト



◯直線的に移動しブルードラゴンに弾を撃ってくる。画面上方で倒そう

スクロウテイル



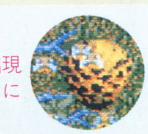
◯画面左右の端に出現し、しばらくすると体あたり攻撃をしてくる

ピーカック



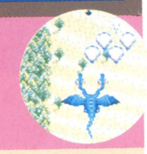
◯前方に矢を撃ち、倒すと8方向に羽が飛び散る。このエリア一番の難敵

ホームビー



◯ビーがこの中より出現する。速攻で倒すようにすることが大事

地　上 キャラ



ゲゼ



◯顔を出すと同時に前方5方向に弾を撃ってくる。撃たれる前に撃て！

ドーラー



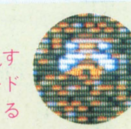
◯パカッとひらくとブルードラゴンに向かって弾を撃ってくる

ロープロッド



◯ブルードラゴンを追う奇妙な枝。撃ってもその場所からまた伸びる

ビー



◯ホームビーより出現する。倒さないとブルードラゴンに突っこんでくる

ワンポイントテクニック ～移動について～

ブルードラゴンの移動スピードは横に動くスピードに比べて縦に動くスピードが遅いので、敵キャラが撃ってくる弾は、なるべく横によけるよう心がけよう。後ろへ下がるときも斜めに移動するほうが、より速く移動することができる。



◯敵キャラの撃ってくる弾は縦によけてはダメだ



◯このように、横に移動してよけるようにしたほうがいい



◯横に移動し、敵キャラの前にまわりこみ破壊してしまったほうがいい



◯写真のように敵に弾を撃たれた場合も、縦によけてはダメ



様々な難関を乗りこえて行くブルードラゴンことアムルの前に立ちはだかる強大な壁ーザウエルの率いる魔物たち。

とりあえず今回の攻略はAREA1～3までだけど、それでもAREA4から最終エリアの8までバッチリ見せちゃうよ。

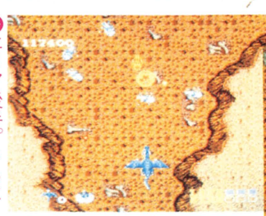
特に、AREA4～6は、ボスの写真とイラスト付き！　AREA7と8はボスをまだ見せられないけど画面からつたわってくる雰囲気は十分感じるハズ。

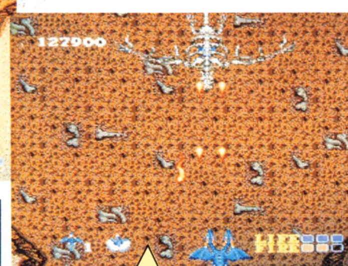
もうすぐやってくる発売日！　それまでにみんな、バッチリ攻略しておいてくれよ！

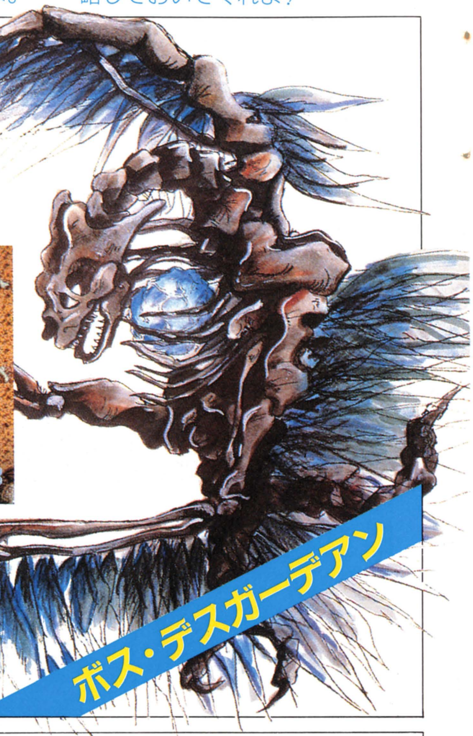
AREA 4
GRAVE YARD
～砂漠～

全8エリア中、前半最後ともいえるエリア。

砂漠地帯と恐竜の墓場で構成されるこのエリアでは、特にハリーという敵キャラがブルードラゴンを悩ませる。


⬆エリア後半。さらに難しくなっていく…




ボス・デスガーデアン

⬆頭を撃つと骨が分裂して心臓とゴーストを出す。そしてこの間に心臓を撃たなければコイツを倒すことはできない。頭を撃つタイミングを覚えることだ

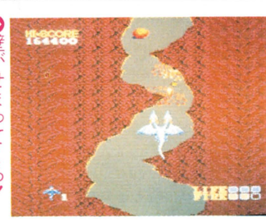

⬆エリア前半。いきなり後ろから現れるハリーに気をつけろ！

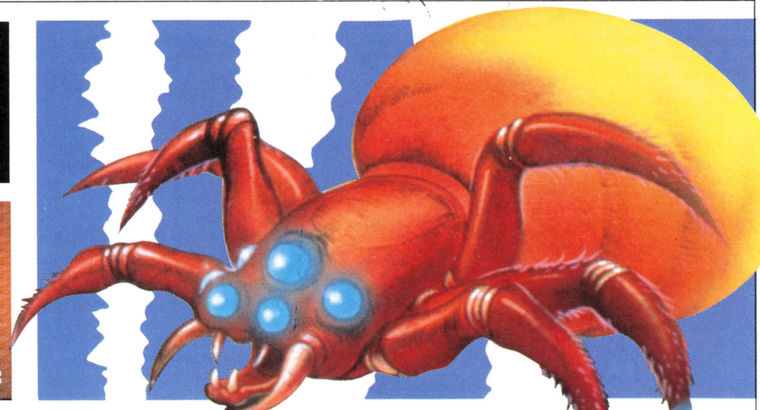

⬆とにかくこのエリアは撃ちまくって進むしかないのである

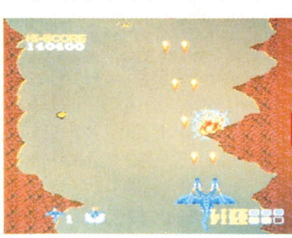
AREA 5
CAVE ROAD
～洞窟～

ここから、このゲームの本番ともいえる戦いが始まる。

このエリアは、左右をゴツゴツした壁が続き、しかも動くのである。はさまれればもちろん死んでしまうのだ！


⬆壁がせまってくる！　あせらず慎重に行け


ボス・ペーレントスパイダー


⬆壁のうしろに隠れているケイブバッドを見逃すな！


⬆とにかくあせらず、撃ち続けていればそうすぐにはやられないぞ

⬆くもの巣の上を自由自在に動き、子供!? をはいてくる。地上にいるのでとにかく対地ファイアーを撃ち続けることだ。倒すのに手こずっていると……

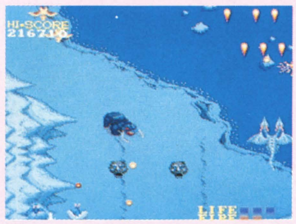


AREA 6
GLACIER LAND
〜氷河〜

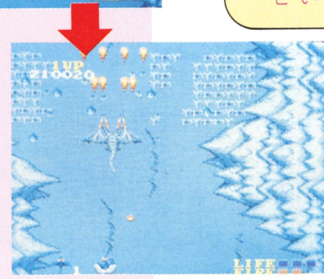
ここはAREA5のような壁（とはいっても動かない）と、いくつかのポイントにある前方の氷壁がクセモノ。敵キャラでは、ロックフェイスという出現場所は決まっていてもいつ出るかわからないというやっかいなヤツがいる。最初のうちは難しい。後半にはふさわしいエリアだ。



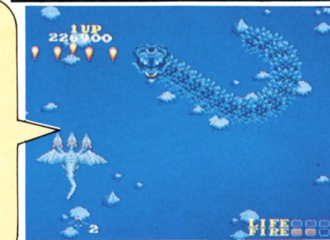
両側を壁がはさみ、前方には氷壁が…！



いきなり出現するロックフェイス。出たらすぐに撃つのがコツだ



氷壁は壊せるのでとにかく撃ちまくれ！　このへんがヤマ場だ

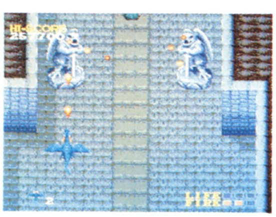


けっこう強いこのボスは、一定距離内にブルードラゴンが近づくとものすごい勢いで炎をはいてくる。追いつめられる前に倒す！　ヒット&アウェイが基本だ



AREA 7
DARK CASTLE (PART1)
〜魔宮1〜

ここからが闇の魔王、ザウエルが、そしてアリーシャ姫がいるエリアだ。このエリアはPCエンジン版のオリジナルエリア。魔宮は業務用ではAREA9として存在したんだけどすごく長かったんだよね。でも難しさは負けていないぞ。



スタート地点。巨大な石像がまるで門番のように立っている……



ここまで来るとザコキャラといってもあなどることはできないぞ



2つに分かれた道路での、マウンテールの猛攻！　あせらずに対地ファイアーを連射しろ！　まだ見ぬアリーシャ姫を救い出すまで死ぬことは許されないのだから…

これが、このエリアのザコキャラのメインとなる、"マウンテール"。だがナメてかかるとイタイ目に合うことになるので気をぬくなよ！

AREA 8
DARK CASTLE (PART2)
〜魔宮2〜

いよいよやって来たエリア8。最後だけあってナムコさん、もといザウエルは様々な敵やトラップを設けてブルードラゴンを待ちかまえている。はたしてアムル＝ブルードラゴンは、アリーシャ姫を救えるのか？　それはキミ自身の目で！



ここにもマウンテールの群れが　ホーミングで切り抜けろ！



ここは点滅キャラがたくさん出る。装備を完璧にして、戦いに備えろ！



ファイアーブレスを装備した！　だが、地上にはガーデアンが！　しかし、ここでひるんではいけない。打倒、ザウエル！　待っていてくれ、アリーシャ！

ザウエルの近衛兵、ガーデアン。地上から斧を投げつけ、ブルードラゴンを倒そうとしつこく攻撃してくる。対地ファイアーで突き進んで行け！

NEW

殺人許可証を持つ丁稚——大阪の平和はわてが守る!

定吉七番（さだきち セブン） 秀吉の黄金（ひでよしのおうごん）



東郷隆原作のコミカル・スパイ小説「定吉七番」がアドベンチャーゲームで登場！ 発売にさきがけて第1章から3章までを大公開!!

11月18日発売予定
ハドソン
4900円／2メガ

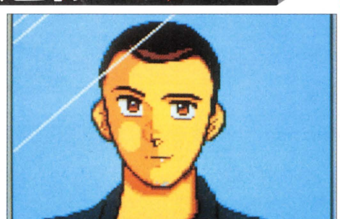
浪速のスパイ小説"定吉七番"がゲームになった!

作家、東郷隆の007＋関西新喜劇風ハチャメチャパロディ小説、『定吉七番シリーズ』の最新作『太閤殿下の定吉七番』（角川書店で刊行中）がゲームで登場だ。

ストーリーは対立する2つの組織、大阪商工会議所秘密会所と関西を目のカタキにする秘密結社NATTO（ナットー。北大西洋条約機構のNATOに非ズ）との対立をベースに、大阪方の殺人許可証を持つ丁稚、定吉七番が大活躍する爆笑アクション。今回の目的はNATTOに奪われた秀吉の古文書を取り戻すこと。第1章～第8章の全8章構成のアドベンチャーゲームだ。

世界で最も危険な丁稚

コードネーム定吉七番。本名安井友和。身長180センチ、体重72キロ。右の後頭部に10円ハゲあり、岩園流小具足組み打ち術の免許皆伝。殺人許可証を持つ大阪商工会議所秘密会所の非合法丁稚である。



定吉七番の敵・NATTOとは?

NATTO（ナットー）、それは汎関東主義を掲げ、「全関西人の食卓に納豆を！」をスローガンに関西人排斥を目的とした悪の秘密結社である。

組織は各地に納豆精製工場、大豆集積所を持ち、関西人の味覚を侵略する計画を進行中である。

その発祥は昭和20年代に関西人嫌いの東京人が中心となって作り上げた宗教団体であるとも言われているが、定かではない。

下部組織として、NATTO専属殺人機関・KIOSK（関東一円お弁当殺人協会）があり、勢力を増している。

大阪商工 VS NATTO

遠く、明治の昔より、関西人の利益を守るべく古い商家の船場商人により、組織された隠れ団体、大阪商工会議所の秘密会所。現在も、大阪は御堂筋の北御堂裏のレトロなビル、「井原西鶴行跡保存会」を隠れ蓑に、日夜、関西人のために働いている。

大阪商工会議所秘密会所とNATTOは過去において、骨肉の争いを繰り広げてきた。しかし、両組織の工作が口封じのため、さまざまな政治工作を行っているため、マスコミや一般人の目に触れる事は一切、ありえない。人知れぬ所で戦いが行われているのだ！

コンティニューはタコ焼なのだ

定吉七番『秀吉の黄金』のコンティニューはパスワード入力。第1章から第7章まで、各章をクリアすると、パスワードが表示される。そして、パスワード入力時の画面は大阪が世界に誇るスナック、タコ焼なのだ。タコカーソルでタコ焼き器の上の文字を打ち込むとゲームスタート。



⭘ひょーきんなタコカーソル



⭘「おはつ」でニューゲーム「おなじみ」でコンティニュー



⭘チューチューたこかいな、間違えないよう注意が必要だ

定吉どんはホンにたいしたモンや!?



⭘オープニングデモ画面の定吉。007ばりにカッコ良く歩いて来るが、バナナの皮で転ぶのだ

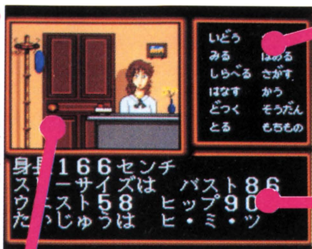
冒険を始める前にコマンドの説明をしまひょ

定吉七番のコマンドは、完全コマンド選択式。

いどう、はなすなどフツーのコマンドから、関西人特有のコマンド？ どつく、わらかすなど、全部で12種類。

他にもスペシャルコマンドが時と必要に応じて表示される。ナイスな選択で、ピンチを乗り切るのだっ！

画面のみかた



コマンドの選択で、マヌケなメッセージが…作者の人柄がしのばれる？

コマンド 右のコマンドを選択後、サブコマンドが表示、決定する。

メッセージ 下のウィンドウに、メッセージが表示される。見やすい大きな文字で、14字4行表示される。

ビジュアル グラフィック中の人物が動いたり、アニメーションする。

●いどう
今いる場所から、他の場所へ移動する時、使うコマンド。ただし場所を知らないとダメ。

●どつく
関西弁でたたく、殴るを意味する。ドアを叩く時や、敵との戦いに使う。

●さがす
画面の中にいない人を探す。仲間やNATTOの工作員を探す時に使う。

●みる
今いる場所に、何があるか誰がいるかを調べるコマンド。新しい場所の探索に使う。

●とる
見つけた物を持ち物に加えたい時に使うコマンド。むやみに使うと……。

●かう
店で物を買う時のコマンド。定吉の自制心？で思いとどまる事もある。

●しらべる
"みる"コマンドで見つけた物を調べるコマンド。商人の目で、じっくりと観察する。

●わらかす
関西人特有のギャグを飛ばすコマンド。人により、反応がかなり異なる。

●そうだん
仲間と一緒に行動している時、仲間のチエを借りる事ができる。

●はなす
目の前にいる人や、通行人と会話するコマンド。たまに情報をもらえる事がある。

●ほめる
人をおだて、ヨイショするコマンド。物を値切ったり、情報が聞ける。

●もちもの
手持ちのアイテムを使う時や、入手したアイテムを調べる時に使う。

会所(大阪商工会議所)からスタートでっせ！

安井友和は、大阪商工会議所秘密会所に属し定吉ナンバー・殺人許可証を持つ丁稚である！

ある日、大阪城の石垣から、太閤秀吉が隠した黄金のありかをしるしたと見られる古文書が発見された。

ところが、秀吉の埋蔵金のありかを示す古文書は、納豆を全ての関西人に食わせようという野望を抱く、悪の秘密結社NATTOによって盗まれてしまったのである。

連絡を受けた定吉七番こと、安井友和はNATTOに盗まれた秀吉の古文書を取り戻すべく指令を受けた。第1章、2章は大阪編。大阪の各地にいる仲間の工作員と連絡をとるのが目的。下に会所内の間取りを紹介する。



NATTO のアホガキ共、大阪の銭に手をつけるとは…ゆ、許せん！

人物紹介

御隠居



千成屋宗右衛門。会所のボス。通称、御隠居

雁之助



会所の小番頭、定吉七番の上司。タコ焼が大好き

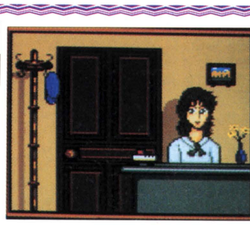
万田金子



御隠居の美人秘書、通称ミス・マネー

受付

受付には、金子さんがいる。彼女は、大阪の女子大を出て5年目。豊満な肉体を持つ、美人秘書♡ なんと定吉の事を好きらしい。定吉にヒントをくれたり、色々と力になってくれるのだ。



会所の入口。でも、用事がないと戻れへんのや

御隠居の部屋

最初に御隠居の部屋に出頭。古文書奪回の任務を言い渡される。話を聞いたら、小番頭の雁之助を探しに行くのだ。

ぐずぐずしていると御隠居から叱られるハメに。



後ろにある掛け軸が会所のポリシーをあらわしとる

トイレ

会所のトイレ。中には洗面台があり、自分の顔を見る事ができる。クサイ所だが、ヤル事は一つ。大使用の個室の中で、誰かが仕事をさぼって物を食っている。

そういう手合いには、ドアをおもいっきりどつくべし！



クサイ所や…便器を壊したりしたらあきまへんでぇ

雁之助の部屋

御隠居から、詳しい事を聞けと言われたものの、肝心の小番頭、雁之助が部屋から忽然と消えている。部屋に残っているのは、せともののタヌキとラジコンの戦車だけ。会所のどこかにいるはず。



困った、小番頭はんは、どこへ行ったんや



おっと、アカン、帽子を忘れとった。10円ハゲを隠す大切なアイテムや！

大阪編・6人の工作員を探せ！

小番頭の雁之助の話によると、事件を調べている部内情報課＝カウンター・インテリジェンスの工作員から、古文書の一部を取り戻したという連絡があったらしい。

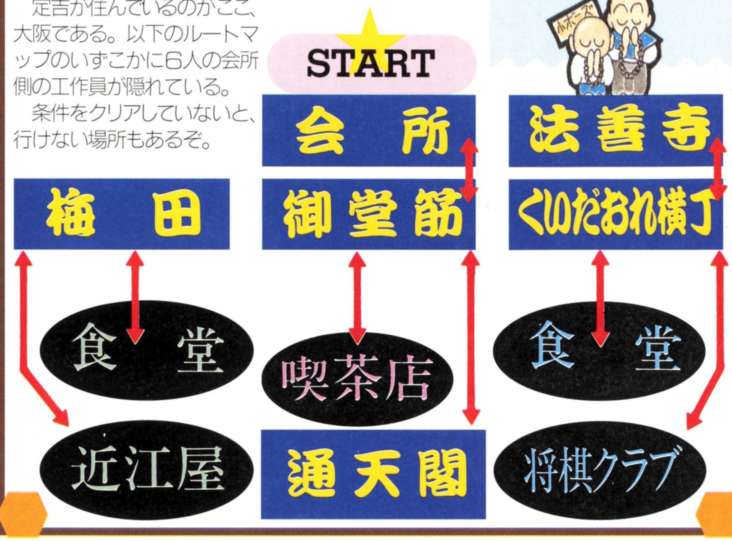
最初の任務は、大阪の各地にいる会所の工作員から、NATTOから取り戻した秀吉の古文書を回収すること。

まず、味方の工作員と接触しなくてはならないのだ。

OSAKA-ROUTE MAP

定吉が住んでいるのがここ、大阪である。以下のルートマップのいずこかに6人の会所側の工作員が隠れている。

条件をクリアしていないと、行けない場所もあるぞ。



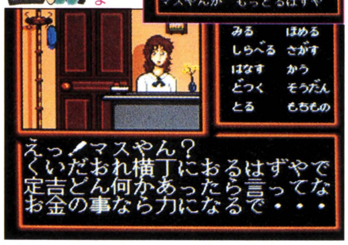
まずは仲間のリストを手に入れろ

小番頭の雁之助から武器の柳刃包丁と、連絡用の電話をもらう。最初の仲間の工作員のリストを入手しないと、仲間を見つけることができない。リストはマスやんが持っているぞ！



さいでっか、ほな行ってきま





金子はん、どーも、すんまへんなあ。う～む、やっぱり、大阪の女は情が厚いでぇ、ホンマ……



御堂筋のビル街。しかし、くいだおれ横丁はどっちや？



ここのおっさんたち、将棋に夢中で殺気だっとる。おおコワ

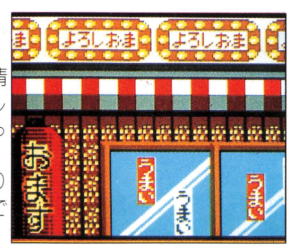


マスやんとやっと会えた。おーい元気してるかー、ぼちぼちでっかぁ

くいだおれ横丁

マスやんはくいだおれ横丁にいる。という情報を得た定吉はさっそく、現地へ向かった。しかし、カンバンは出ているものの食堂は閉まったままだし、マスやんの姿も見えない。

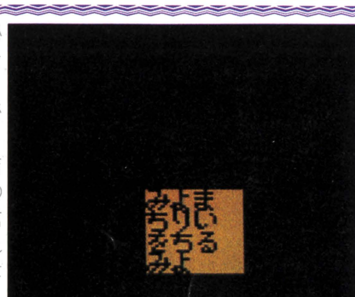
ここ、くいだおれ横丁からは、食堂、お守りで有名な法善寺、将棋クラブに行ける。横丁でマスやんに会うと、最初の古文書が手に入る。



古文書

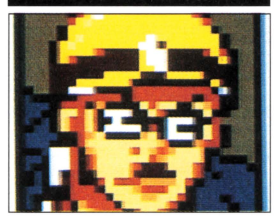
定吉たち、大阪商工会議所秘密会所の工作員や悪の秘密結社NATTOのスパイの双方が、必死になって、探しているのがこの古文書の切れ端だ。

全部がそろった時、太閤秀吉の残したという埋蔵金（現在のお金に換算して約40兆円とも言われている）のありかが示されるという。でも、1枚だけでは何が何やらわからない！



頼りになる？ 6人の仲間

カマやん



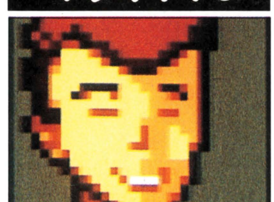
本名・天王寺釜吉、穴掘りの達人。武器・ツルハシ、酒好き

トラノスケ



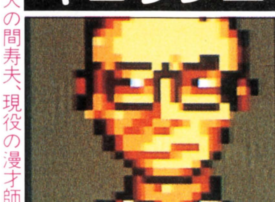
本名・甲子園トラノスケ、武器・紙ふぶき、阪神ファン

マスやん



放天の間寿夫、現役の漫才師。武器・ハリセン、食い道楽

キョウジュ



本名・坂田小六、古本屋のオヤジ。暗号解読のプロ

キクちゃん



本名・河内菊乃、遊びのプロ 武器・金きり声、お守り好き

サイフどん



本名・天満屋銀兵衛、呉服屋近江屋の手代。武器・ソロバン

古文書を回収せよ!

マスやんからリストをもらい定吉は仲間のいる場所を探した。しかし、出会う仲間は皆本当の工作員かと疑いたくなるようなヘンな奴ばかり。古文書を渡す代わりにアレをしろ、コレをしろとダダばっかり。

しかし不満を言わず身を粉にして働くのが、丁稚の悲しい定めなのである。

梅田

善良な大阪市民でにぎわう街・梅田。ここでは会所のメンバーも何人かうろついている。また、サイフが主である近江屋もここから行ける。空にはプカプカ飛行船が飛んでいる。



あい変らず、ぎょーさん人がおりまんな



なんやあの一団は?けったいなやつらやな



トラノスケやないか。古文書持っとるかぁ



キクちゃんや。いつ見てもかわいいなぁ



今度遊びに連れてくさかい、カンニンや

通天閣

ここにカマやんがいる。古文書を手に入れるには酒が必要。



わらかして目さますぐらいやったら、どついたときに起きんか!



オッサン、ここは家とちゃうで



なんや調子いいオッサンやなあ。人の足元見よってからに

近江屋

なくした銭入れを見つけてやるとサイフから古文書が。



何怒っとるんかと思えば、大切な銭入れなくしたんやてさすが大阪の商人や!おっと感心しとる場合やない



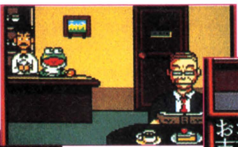
サイフどんがヌボーッと座っとる



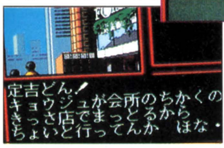
あかん 完全に銭入れのことしか頭にないわ 探してあげまひょ

喫茶店

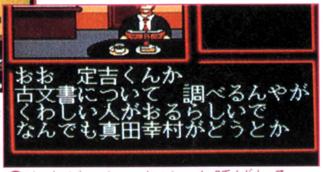
会所からの連絡で喫茶店へ。そこにはキョウジュが。



コーヒーの香りがつうんとしよる。えー香りやなぁ



この無線電話、思い出したように鳴るんや



さすが、キョウジュと呼ばれることはある。判じ物のプロやで!

東京行きのメンバーを選択

ようやく、古文書を集めたが、すぐさま次の指令が……。なんと、NATTOの本拠地のある東京に行けという。定吉と共に、東京へ連れて行ける仲間は2人のみ。経費節約のおりとは言え、あまりに酷い!

オマケに仲間はムチャクチャワガガマばっかりで、みーんなキクちゃんと東京へ行きたがっている。キップは、小番頭の雁之助が大阪駅で用意して待っている。急いで仲間を選ばないと!





こらこらこら! いつまでもグースカ寝とらんと仕事せい! 仕事





こいつもワガママ言うんか。NATTOしばく前にお前からしばいたろか





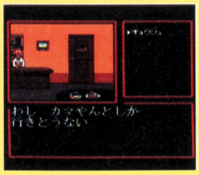
「スケベだからいやや」やない! 遊びに行くんやないのよ、たのんまっせホンマ





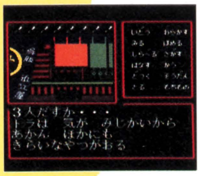
「キクちゃんがすきやから」やない! お仕事なんやから私情ぬきや



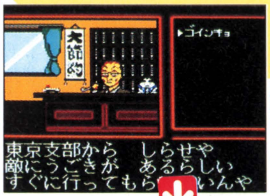


おいおい、オッサン! 子供やないんやからそんなこと言うたらアカン





あんさん「ほかにも」って何人もきらいなやつがおったら仕事にならんで



えっ、御隠居はん。わてに東京行けって?



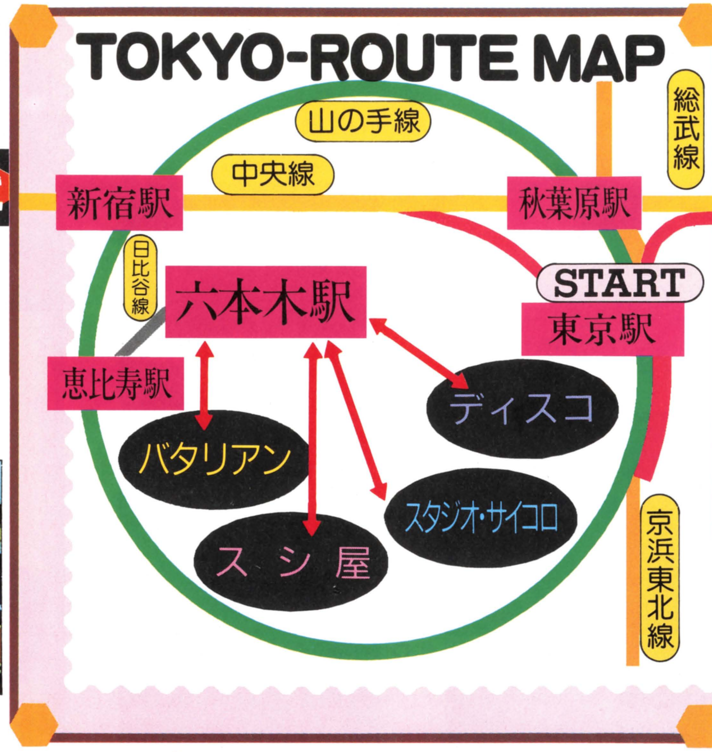
げっ! 経費削減で応援は2人だけ?



バタリアン? なんちゅう気色悪い名前や、まるで、ゾンビでも出そうな名前やな……

東京編・奪われた古文書を取り戻せ!

第3章は東京が舞台となる東京編。ここでは会所の東京支部と接触して、NATTO工作員に関する新情報を入手することが目的だ。まず、メンバーを決定したら大阪駅から電車に乗り込み、東京駅へ行こう。そして東京支部・バタリアンへ……。



スリ出現!くまでを取られた

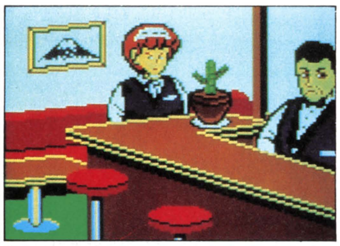
定吉たちは、東京支部の得た情報を手に入れるため、意気揚揚と上京したものの、東京の地理にうとくて迷ってしまう。

六本木ではスリにミニくまでをとられ、東京支部バタリアンでは、会所の者である証明ができず、相手にされない。

ディスコでは、入店拒否されやっとの末、ミニくまでを取り返し、敵の工作員トシちゃんを倒した定吉は……。



❂あっ、しもた!スリや!大事なミニくまで取られてもた。こらあかん



❂なんや、このオッサンたちうさんくさそーな目でこっち見とるなー

六本木にて

会所の東京支部・バタリアンでは相手にしてもらえなかったものの、ディスコでスリを追い詰め、スシを食べたり大活躍!?



❂それにしても外人がぎょーさんおるなあ



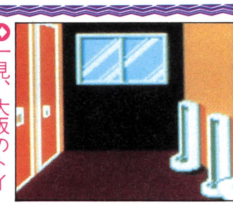
❂これが六本木かいな。この程度ならキタの方がカッコよろしがな



❂ハラもへったし女の子連れでメシ食うか…

ディスコに潜入

ついにスリをディスコに追い詰める事に成功。でも、イナカモノの定吉たちはディスコの店員にナンダカンダとケチをつけられ、中にはいる事ができない。どうする?



❂一見、大阪のトイレと変わらんけど





❂これが六本木のディスコや。スリはどこ行きよった?



❂な、なんやこいつ。けったいなカッコしとる。敵かいな

スシ屋

ナウい東京に来たからには、ナンパしなきゃソン! てなワケでさっそく女のコと知り合って、スシ屋に連れ込もう。ウマい情報が聞ける。が、女のコは有名な(?)バカヤロ女で食い逃げされる。アホーッ!



❂威勢がいい言うてもうるさいだけやんか



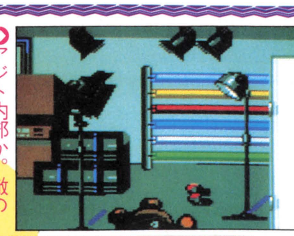
❂東京のスシ屋のバッテラ高いやろか?



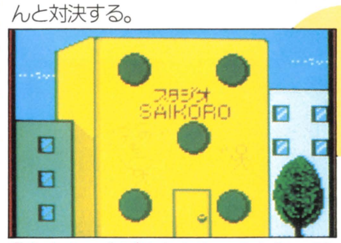
❂な、なんやあの女、食い逃げしよった…

スタジオ・サイコロ

NATTOのザコ・黒子を倒して入手した情報で敵のアジトを発見できる。ここでは、NATTO工作員トシちゃんと対決する。



❂アジト内部か。敵の気配がヒシヒシするで



❂なんちゅうビルなんや。こんなハデなアジトがあるかいな



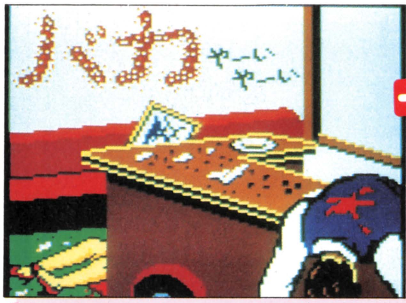
❂おお、でよった!何者なんや、こいつ

NATTO許すまじ!

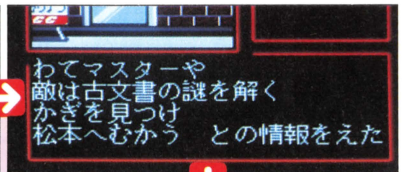
NATTOの工作員トシちゃんを倒し、新たに古文書と敵の情報を手に入れた定吉は、会所東京支部バタリアンに戻った。

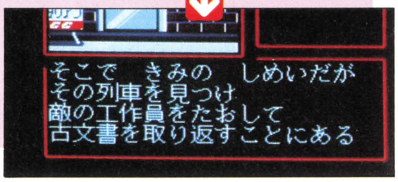
そこで定吉が見た光景は……なんと昏倒した我が同志・マスターとウエイトレスの哀れな姿だった。しかも、壁には、バカ(東京弁でアホの意)などと、イタズラ書きされている。実は、定吉がイイ気になっている間に、バタリアンはNATTOの襲撃にあっていたのだ。そしてマスターの残したメッセージから、敵は松本へ向かった事を知る。敵は松本にあり!





○あっ!マスターとウエイトレスがのびとる。NATTOのガキめ!かたきは必ずうったる





○なんとこのあとテープレコーダーは消滅するんや。どっかで見たパターンやな

これがNATTOのアホガキ共や

東京で定吉が得た収穫は、NATTO工作員のリスト。すでに、トシちゃんは倒したものの、残りはあと4人。

第4章以降、列車の中など場所を問わず、定吉の首を狙い攻撃をしかけてくる。リストを読み、攻撃にそなえろ!

コマンドー



○いかにも筋肉男、ちゅう感じや。負けへんで

チヨダ1号



○作戦担当や。東京もんのつける名はわからん

トシちゃん



○軟弱そうに見えて、意外に強いやっちゃ

センセ



○センセ言うたかて残酷な悪モンや。どつき倒したれ

サヤカ



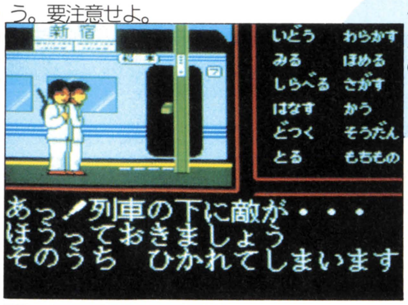
○顔もわからん謎だらけの女やで。正体見たる

松本へ

新宿駅では、バタリアンのマスターの残したダイイング・メッセージにしるされた味方、会所の工作員を探せ! 駅のホームにはNATTOの工作員も隠れている。

大阪側の人間に会えば、乗るべき電車が分かる。NATTOの工作員の乗る電車をズバリ選ばないと、敵の待ちぶせでやられてしまう。要注意せよ。

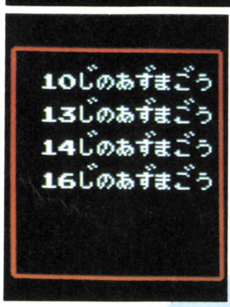
首尾よく電車に乗ると、電車の中に車掌が2人? ……など、いかがわしさが大爆発! イチャつく新婚さんや、元・アイドルグループなどがいる。途中の小淵沢で、別の乗客が乗り込んだ時、本物の車掌は殺され、NATTOの工作員が、戦いを挑んでくる。見事、NATTOの工作員を屠り、この殺人列車(マーダー・トレイン)が目的地の松本に到着した時、またまた新たな展開が待ち受けているのだ。



○どこぞで見おぼえのある歌手がおるなあ。あ、列車の下に敵がかくれとる。そのうちひかれるでえ



○おや、駅員がおるで。これが味方の連絡員かも知れんなあ。ちよっくら試したろか



○この4本の列車のうちどれかにNATTOが乗ったらしい。よく考えて乗らんとNATTOの連中に待ちぶせ食うで



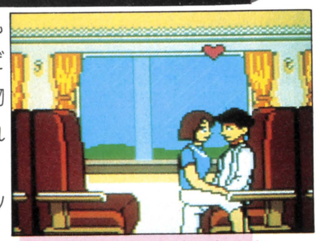
○わーっ!列車を間違えてしもた!いてて、待ちぶせや



○とほほ… NATTOのアホガキしばく前に病院行きや…。む、むねん……

その後の定吉の活躍をちょこっと、お見せしまひょ

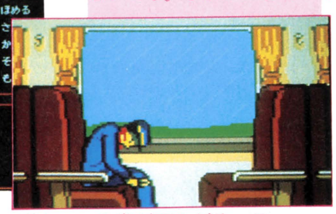
度重なる敵の襲撃をからくもかいくぐり、ついに松本にたどりついた定吉たち。しかし、物語をもりあげるイベントはこれでおわりじゃない。ますます、さえわたる定吉ワールドにドッボなんか、コワくない!?



○人が仕事しとる時になんや、こいつら。しまいにはどつくで



○おっ、ニューファミリーってやつやね



○しゃ、車掌が死んどる。これもNATTOのしわざやな



○ついに追いつめたで。わいの必殺技でどついたる。かくごせえ

定吉七番 危機一発!



5人まで同時プレイが可能な本格派アクションRPG!!

ダンジョンエクスプローラー

1人でも5人でもこのゲームの楽しさに違いはない。いっしょに遊ぶのが可愛い女の子ばかりならサイコーに楽しいに違いないが、そうでなくても楽しく遊べることに違いはない。

'89年1月発売予定
ハドソン
5800円／3メガ

5人でいっしょに遊べるのだ

このゲーム最大のウリは最高5人までの同時プレイ。アクションゲームには2人同時プレイ可能ってものがたくさんあったけど『ダンジョンエクスプローラー』は5人同時、しかも今をときめく本格派RPGなのだ。

8種類の個性豊かなキャラクタから1つを選び、友達がいるときは友達のキャラとパーティを組んで14ものダンジョンを探索する。敵を倒しまくりながら進んで行くというアクション性の強いRPGだが、数多くの謎を解かなければ先には行けないし、アイテムやレベルアップも当然のごとく存在しているぞ!!

友達といっしょに遊ぶときは身勝手な行動は許されない。お互いの弱点を補うようにして進まなければ強大な敵に立ち向かうことは不可能だからだ。多人数プレイには本当の意味でのチームワークが要求されるのだ!!



↑ドリフターズでもフィンガー5でもライブマンでも全メンバーで遊べるのだ!!

ステータス表示も5人分



↑5人でプレイしても、全員の状態が常に表示されている。上から順にキャラクタの職業、体力、魔法の使用回数だ。魔法にはホワイトマジックとブラックの2種類があり、SELECTボタンで使うほうを選ぶことができるぞ!!

● しかも、続きを1人で遊べるのだ ●

友達といっしょに遊んだときも、1人だけで遊んだときも、ゲームの進行には影響ないのがこのゲームのすごいところだ。

RPGのパスワードは普通ゲームの進みぐあいを記憶しているが、このゲームでは各キャラ別々にパスワードがあり、それぞれが各キャラの持つアイテムや状態を記憶しているのだ。

例えば最初に5人の友達で遊び、シナリオ3まで行ったとする。ゲームを中止する前にパスワードをメモしておけば、次の日1人で遊ぶとき、前日の続きからできるのだ。普段は1人でじっくりと遊び、友達が来たらその続きをいっしょに遊ぶ。とっても自由度の高い、画期的な多人数プレイシステムなのだ!!

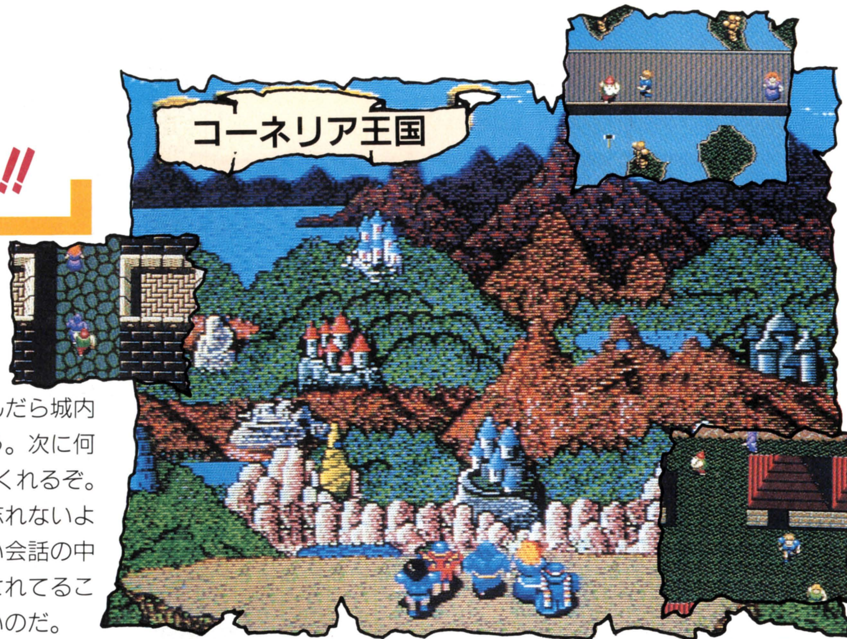
パスワードは各キャラごとに10文字



↑隠しパスワードはないのかなあ？

各キャラクタごとにパスワードがあるということで、気になるその長さだが、なんと10文字、キャラクタが成長してもピッタリ10文字ということだ。パスワード方式ということを逆に利用して、いろんなキャラでプレイしてみるというのも、このゲームの楽しみかたのひとつだよね。

コーネリアの運命は君の手に!!



ストーリー
~STORY~

はるかなる昔、コーネリアという平和でとても美しい王国がありました。王国には古くから、魔法のクリスタルにまつわる伝説がありました。アイラの玉を持つ者はどんな望みでもかなうという言い伝えです。邪悪な魔王、ブレードの復活を予感した、時の国王アルデ4世は王国の平和を守るため、不思議な魔法のクリスタル、アイラの玉を探すよう命じたのでした。

ゲームの舞台は山にかこまれた中世ヨーロッパのコーネリア王国。数多くの城や街のほかに14もの広大なダンジョンがある。

ゲームはコーネリア城の城下町にある酒場から始まる。プレイする人数と操作するキャラクタを選んだら城内に入って王様に会おう。次に何をしたらよいか教えてくれるぞ。町の人々と話すのも忘れないようにしよう。何気ない会話の中に重大なヒントが隠されてることがあるかもしれないのだ。

⇧コーネリア王国の全景。実際の画面では5重スクロールしている

酒場で登録

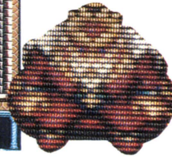


⇧ゲームのスタートはこの酒場。情報もくれたりする

王様と会見する



⇧まずは王様と会見して話をうかがおう

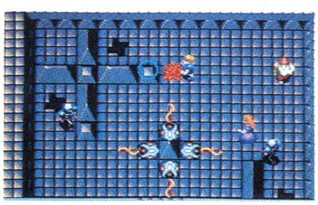


よくぞまいった若者たちよ!!

⇧コーネリア国王アルデ4世。最近人が変わったようだといううわさもある

職業は個性豊かな8種類から

最初から選べる職業は8種類。それぞれに長所や短所があるので、どれが1番とは決められない。逆にいえば、どれを選んでも楽しく遊べるということだ!!



⇧他人が選んだ職業は選べないのだ

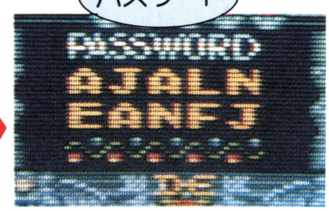
プレイ中にRUNボタンを押すと、いつでも各キャラの状態を見ることができる。PASSWORDを選ぶとパスワードが表示され、STATUSを選ぶと機敏さ、攻撃力、体力、知力が表示される。また、LEVELを選ぶと現在のレベル数や最大ヒットポイントが表示される。

成長するスピードは各キャラによって違うので、こまめにチェックしながらプレイしよう。

ポーズをかけて…



パスワード



⇧こまめにメモしておくのがコツだ

ステータス



⇧AGは機敏さ、ATは攻撃力、STは体力、INは知力を表しているのだ

レベル



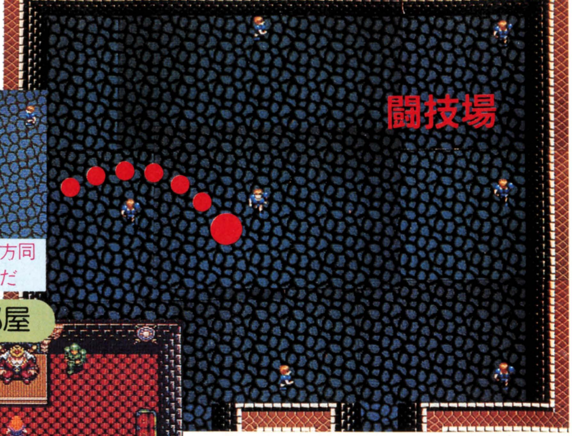
⇧そのときのレベルと、そのレベルにおける最大ヒットポイントが見られる

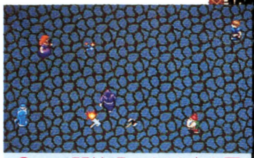
ファイター(戦士)	シーフ(盗賊)	ウォーロック(呪術師)	ウィッチ(魔女)	バード(詩人)	ビショップ(司教)	エルフ(妖精)	ドワーフ(小人)
							
全職業の中で最高の攻撃力を持っているので、初心者にもおすすめだ	攻撃力は最低だが、足が速い上に魔法のバランスもかなり良いようだ	魔法がかなり強力な上に、攻撃力もまあまあという お得なキャラだ!!	最初に選べるただひとりの女性キャラという以外、取り柄はないのだ	何ひとつ良いところがないキャラクタ。何か秘密がありそうだよね!?	回復と死の2つの強力な魔法が使えるが、足が遅いのが難点なのだ!!	とても俊足で毒にも強い。ウォーサイレンという特殊な魔法を使える	体力は全キャラ中最高だが、移動や攻撃の弾のスピードがとても遅い

すべてはコーネリア城から始まる

酒場の主人に代金を払って別れを告げ、城へと向かう。巨大な城門を抜け、2階へ続く階段を上がるとそこが王様の部屋だ。

王様はゆっくりと口を開いた。「そなた達にたのみがある……」

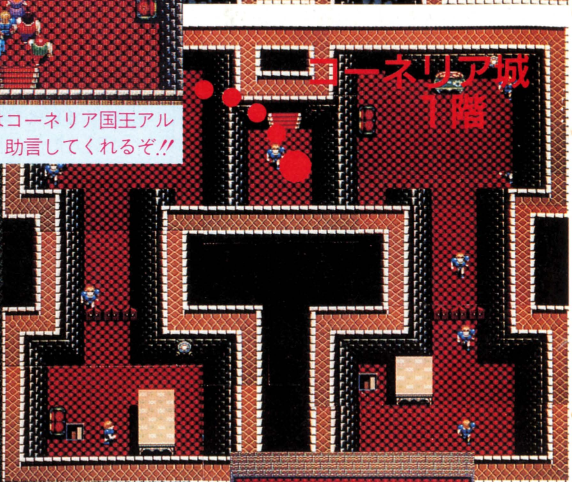


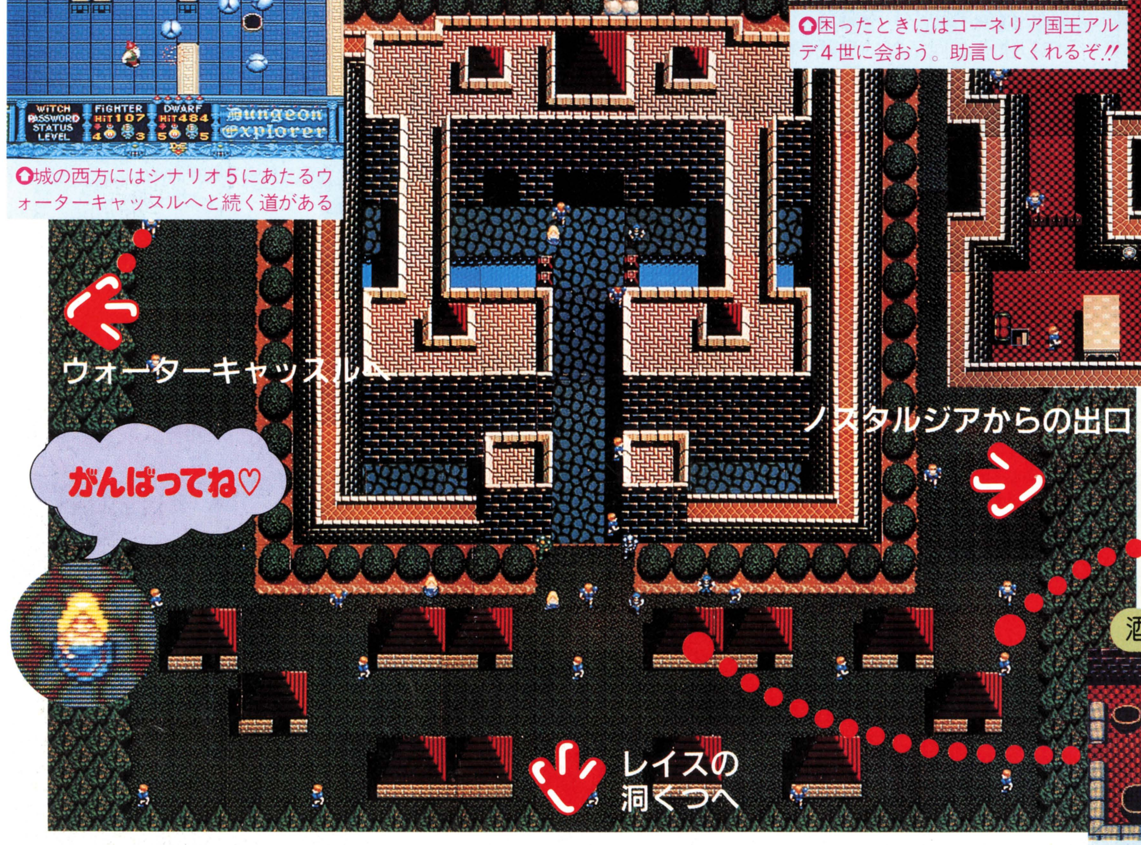


この闘技場でだけ味方同士戦うことができるのだ



困ったときにはコーネリア国王アルデ4世に会おう。助言してくれるぞ!!





城の西方にはシナリオ5にあたるウォーターキャッスルへと続く道がある



町の人々は誰もが好意的。いろんな話が聞けるのだ!!



ゲームはこの酒場から始まる。多くの人が集まる酒場は最大の情報源だ!!

14個ものシナリオが待っている

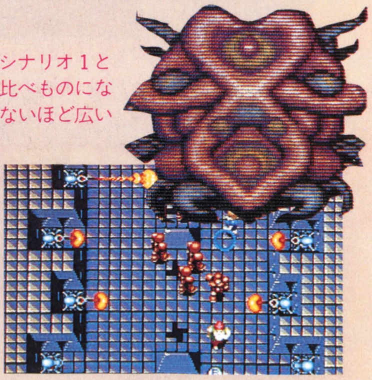
魔法のクリスタル、アイダの玉を探す冒険の旅はまだまだ続く。当然のことながら先へ進めば進むほど、敵は強大になり、謎はますます深まっていく。14もあるダンジョンの広さは並大抵のものではないが、あきらめないで欲しい。コーネリアの運命は君たちの手にかかってるのだ!!



シナリオ2



シナリオ1とは比べものにならないほど広い



暗い洞くつの中に巨大な炎が噴き抜ける。ちょっとでもタイミングを間違えると黒コゲになってしまう!!

最初の冒険はレイスの洞くつだ！

「まずは南にあるレイスの洞くつへ向かうのが良いだろう」
王様の助言に従い南のダンジョンから探索を始める。長く苦しい冒険の日々が続いたある日のこと、突然巨大な敵が現れた。

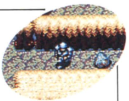


右下にあるのが洞くつの入り口

地下１階



地下には王様の部下がいた!!



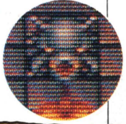
地下1階は1画面しかないのだ!!

地下２階



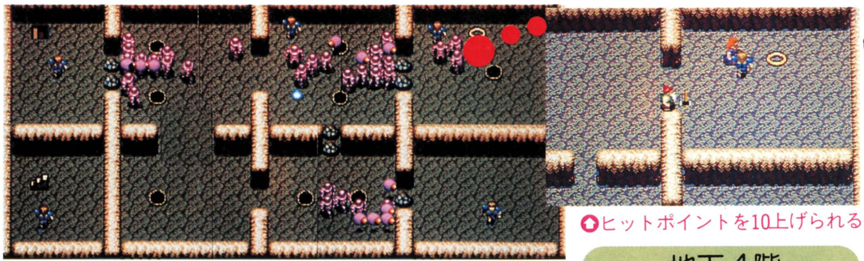
地下1階の階段を下りるとこのあたりに出る

本格的な冒険はこの地下2階から。赤く点滅する敵の巣を破壊しない限り、敵は際限なく出現する。とにかく連射を続けて切り抜けよう



地下３階

ここでは岩が登場する。岩の中には破壊できるものと、破壊できないものがあるが、地下3階にあるのは全部壊すことができるほうの岩だ。また、右上にある黄色いリング状のものは治癒(ちゆ)の輪というアイテムだ



ヒットポイントを10上げられる

地下４階

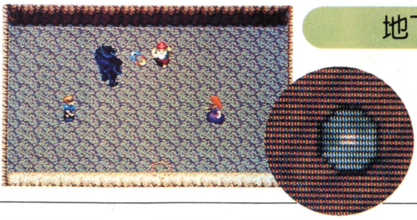


シナリオ１でも地下４階ともなると、敵の攻撃はかなり激しい。油断は禁物なのだ!!



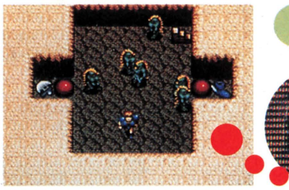
ダンジョンにはパズルゲームのように岩が配置されていることがある。壊せない岩は押して動かすしかないのだ!!

地下５階



ついにシナリオ１のボスを発見!! 倒すと出現するクリスタルを忘れずに!!

ミーバの村へ

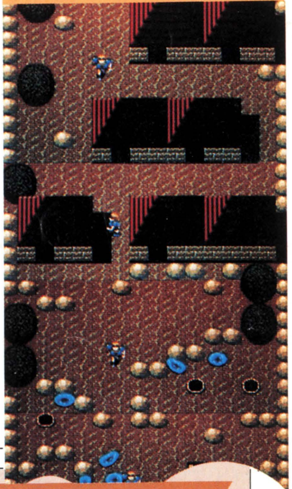




シナリオ２のミーバの村へと続く洞くつだ。左右に置かれたアイテムは無理して取る必要はないぞ

つかの間の安息
ミーバの村

シナリオ２はこの村の地下に広がる大迷宮が舞台。このあたりでは村の中にも敵がうろついているので注意しよう。



シナリオ3



バラン城に続く地下通路。中央に閉じ込められている人は!?



閉じ込められてるのはプリンセス――王女だ!!

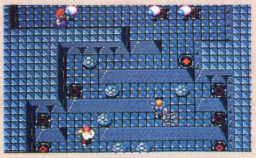


城の内部は化け物の巣と化していた!!

シナリオ3の舞台はコーネリア城によく似た不気味な城、バラン城だ。ここには今までと違った謎が隠されているらしい。

シナリオ4

シナリオ4のダンジョンには異常な重力が働いている。行きたいほうとは違うほうに引っ張られて思うように進めない上、岩がころがってきて邪魔するぞ。



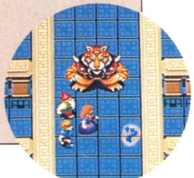
ころがってくる岩は敵の攻撃を防ぐのに利用できる

シナリオ5



橋の先にある美しい城が舞台

湖に浮かぶ美しい城、ウォーターキャッスルが舞台。



シナリオ5のボスはとても長い廊下にいる



捕われたマドンナのためビジランテは闘う!!

あのスパルタンXの流れをくむ痛快アクションゲーム、ビジランテがついにPCエンジンで登場だ。鋭い反射神経と冷静な判断力こそが勝負の決め手。君はマドンナを救い出せるか!?

12月23日発売予定
アイレム
6300円／3メガ

STORY

西暦1988年ニューヨーク。警察ですら手を出すことができない超凶悪組織ローグス団に恐怖した住民達は、みずからの力で平和を守ろうと自警団（ビジランテ）を結成し平和を守ろうとしていた。

そんなある日、街の女神的存在であったマドンナがローグス団にさらわれてしまう。怒りに燃えるビジランテの若者は単身マドンナを救いに進んでいった。



いきなり車の中へ突きとばされる



不安と悲しみにうちひしがれてさめざめ泣くマドンナ。カワイソ

なぐりなぐられ、けりけられの純粋アクションだぜ!!

完全横スクロールのこのゲームはメインストリート・スクラップ場・ブルックリンブリッジ・バックストリート・ファイナルラウンドの5つのステージに分かれている。

行く手をはばむローグス団の手下どもを倒しながら右へ右へと進むと、マドンナが捕われている車とその車の前に立ちはだかるボス格の強敵が現れ対決となるのだ。ここでは最初からボスについている手下以外のやつは出て来ないので、心おきなく対決が楽しめる。どのステージにいるボスも独自の必殺技を持っていて、動きにもかなりの特徴があるぞ。できるだけ早いうちにその動きと必殺技を見極めて、自分なりの必勝パターンを完成させることが勝利の秘けつなのだ。必殺技以外にもボス達はすさまじい回復力があり、どんな重いダメージを受けても時間の経過とともに体力を少しずつ回復していく。つまり敵を休ませずに連続で攻撃することがたいせつなのだ。

ボスを倒して車に近づくとステージクリア。マドンナは次のステージへと行ってしまうけどね。



一番右はじまで進むとステージのボスが登場する



手に汗握るボスとの死闘が続く。一瞬でもスキを見せたらやられるぞ。ここまで来て負けてたまるか



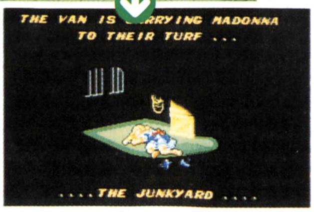
じゃまする手下どもをなぎ倒しながらとにかく右へ右へと進んで行こう



ついにボスは力尽き大の字になって倒れる



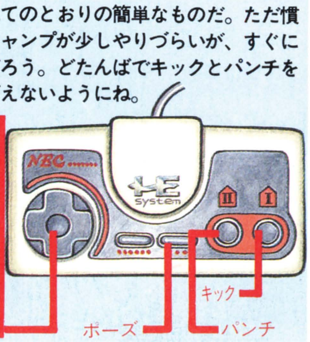
マドンナを救出しようと車に近づくが……



次のステージへと車は動き出してしまった

操作方法

操作方法は見てのとおりの簡単なものだ。ただ慣れないうちはジャンプが少しやりづらいが、すぐに慣れてしまうだろう。どたんばでキックとパンチをあわててまちがえないようにね。



画面表示

最初プレイヤーは3人いてプレイヤーのエネルギーゲージが0になるか、残り時間が0になると1人倒れてしまう。得点は5000点を越えるとプレイヤー1人増えるのだ。しつこく出て来る手下を利用してたくさん点数を増やしとこう。もちろんコンティニューもあり3回までだがステージの初めからでなく、やられたその場所から始められるんだ。



鍛え抜かれた腕と脚でローグス団を撲滅せよ!!

素手のときの攻撃はキックとパンチのみだが、しゃがみやジャンプと併用して使うと6種類もの攻撃方法が生まれる。また、スパルタンXでおなじみのふりはらいもできる。体にまとわりついて体力を奪うやつをふりほどくことができるのだ。

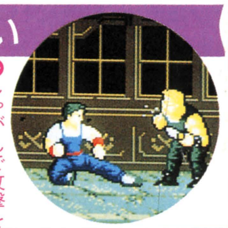
手下どもを効果的に倒すにはキックとパンチの使い分けが重要なポイントとなる。キックはリーチが長く敵を下がらせることができるので、大勢に囲まれたときや1発で倒せる手下には有効。パンチはリーチが短いが敵をその場で一瞬無抵抗にできるので、武器を持った強い敵を連続パンチで一挙に倒すことができるのだ。

パンチ



⇨顔面に左ストレートをたたき込む。敵の動きを止めて何発でも連続で攻撃できるのがいいところ

足ばらい



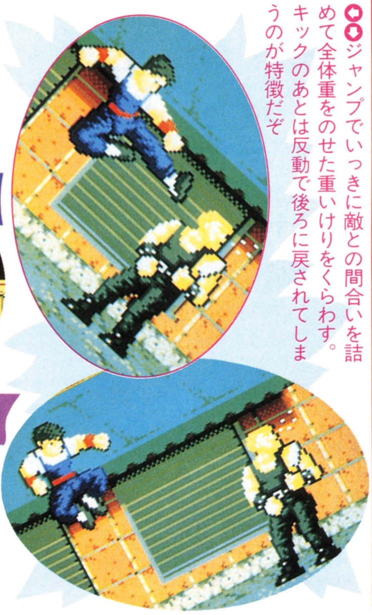
⇨しゃがんで攻撃をよけながら敵の足を鋭くける。大勢の敵に囲まれてしまったときに有効だぞ

ふりはらい



⇨方向キーや①ボタンⅡボタンを連打してまとわりつく敵をふりほどくことができるぞ

ジャンプキック



⇧⇩ジャンプでいっきに敵との間合いを詰めて全体重をのせた重いけりをくらわす。キックのあとは反動で後ろに戻されてしまうのが特徴だぞ

かがみ込みパンチ



⇨攻撃をよけながら敵のボディにパンチをたたき込む。しゃがんだままでももちろん連打できるよ

キック



⇨あごを狙って下から突き上げるようにけりぬく。ストラングラー相手には一番有効だろう

ジャンプパンチ



⇨高いところにいる敵の足をジャンプして殴ることができる。狙いを定めるのがけっこう難しいぞ

唯一の武器 ヌンチャク

道に落ちているヌンチャクの上でしゃがむと手に入れることができ、Ⅱボタンで使うことができるのだ。かなりリーチが長く便利な武器なのだが、1度でもダメージを受けると落としてしまい、そのヌンチャクは使えなくなるぞ。



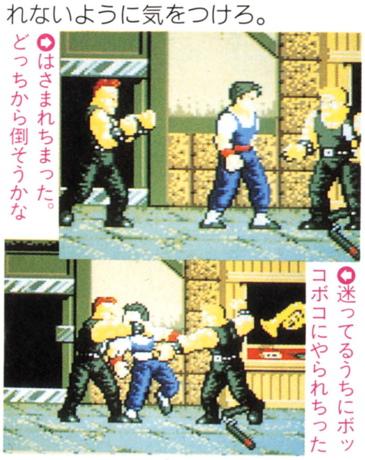
⇨ヌンチャクが落ちてるぜ。へっへ

⇨横っつらにヌンチャクをぶち当てる

⇧ダメージを少しでもくらうとヌンチャクはどこか遠くへふっとんでしまう

倒しても倒してもわいて出る手下の団体だ

ステージ2までに出て来る手下全6種類を紹介しよう。1撃で倒せるのはストラングラーだけだ。囲まれてめった打ちにされないように気をつけろ。



⇨はさまれちまった。どっちから倒そうかな

⇨迷ってるうちにボッコボコにやられちった

STRANGLER（ストラングラー）

⇦⇨一番よく出てくるやつ。首を締めて体力を奪おうと近づいて来る。1発で倒すことができるぞ



RED MOHAWK（レッド モホーク）

⇦⇨すばやいパンチをどんどん放ってくる。ふいをつかれないかぎりそう簡単にやられることはないだろう



RUSHER BOB（ラッシャー ボブ）

⇦⇨鉄の棒をふりかざして殴りかかってくるアブナイやつ。ステージ2ではかなりたくさん出てくるぞ



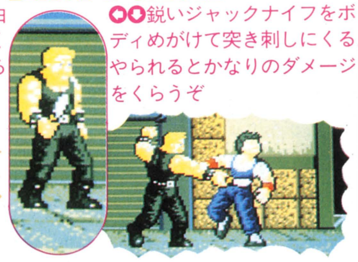
WILD SAMBO（ワイルド サンボウ）

⇦⇨ぶっといチェーンを自由自在に操り、たたきつけてくる。よく後ろから襲ってくるので注意しよう



DIRTY JACK（ダーティ ジャック）

⇦⇨鋭いジャックナイフをボディめがけて突き刺しにくる。やられるとかなりのダメージをくらうぞ



HIT MAN JOE（ヒット マン ジョー）

⇦⇨銃でプレイヤーを狙ってくる。当たると大きなダメージをくらうのでしゃがんでよけよう



STAGE 1 メインストリート必死の追走

最初のステージだけあって敵が突然出て来る2カ所のポイント以外は、特に苦しむ場所もない。ヌンチャクも3つあるのでうまく進めば1人もミスせずボスまで行けるだろう。



ヌンチャクが落ちているはずの場所でもヌンチャクを持っているときはもちろん落ちていないのだ

とび道具とはひきょうなり

通過するとヒットマンジョーが出て来て、いきなり後ろから撃ってくる。ほかの手下と闘っているときに狙われるとかなりかわしづらいぞ。しゃがんで弾をかわしながら近づいて倒すか、出て来るのを待ちぶせてパンチの連打で楽に倒せるぞ。


銃をかついでのっそりと現れるヒットマンジョー



しゃがんでいれば当たることはないのだ

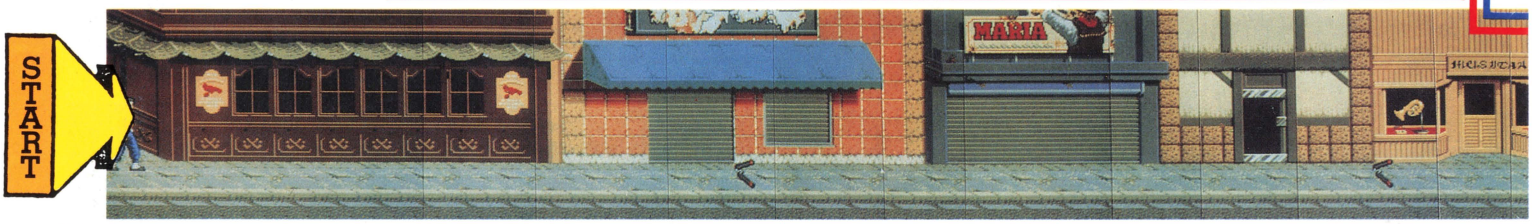
いきなり出て来る手下達

近づくといきなりストラングラーが連続で3〜5人出て来る。ぼんやりしていると1度に何人ものストラングラーに首を締められて、あっというまに体力がなくなってしまう。

出て来るのを待ちぶせてキックで全員倒してから進もう。


奥からぞろぞろとストラングラーが出てくるぞ


ゾンビのように次から次へと現われ首を締めにくる



STAGE 2 狂気!待ち伏せのスクラップ場

ステージ2は手下が頭上から襲いかかって来るのが一番の特徴だ。上から殴りかかって来るやつと跳び降りて来るやつの2種類いるので注意しよう。落ちているヌンチャクも2つだけなので、ダメージをくらわないように進もう。


鉄棒を紙一重でかわしながらの足ばらいだ

高いところにいる手下

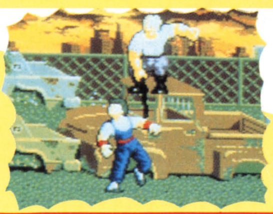
近づくといきなりとび降りて来て棒で殴りかかって来る。跳び降りながら攻めてくることはないので、下で待ちかまえておき降り立ったところでパンチを連打するとダメージを受けずに倒せるぞ。


プレーヤーが近づくととび降りてくるんだ

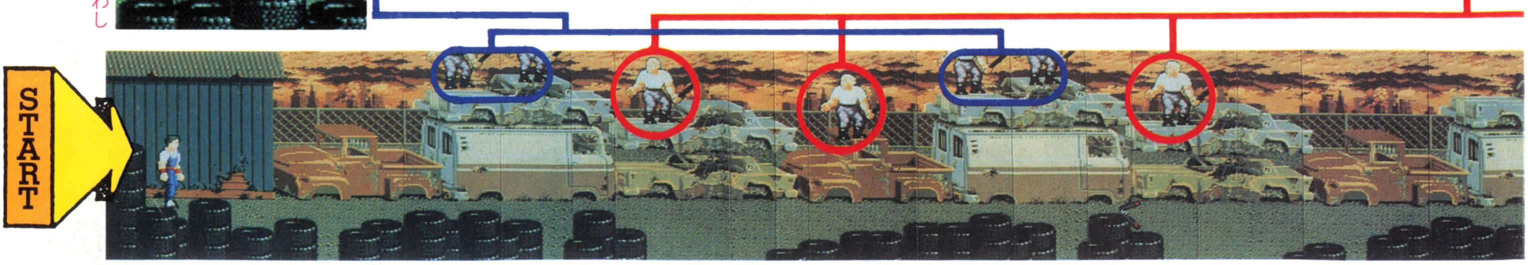

パンチの連打、連打、連打でぶち倒してやる

低いところにいる手下

通り過ぎようとすると上から頭めがけて棒をたたきつけて来る。近づいても降りてこないのでジャンプパンチで引きずり降ろし、あとはパンチの雨あられをおみまいしてやれば楽に倒せるぞ。


ひきょう者。ここに降りてきてかかってこい

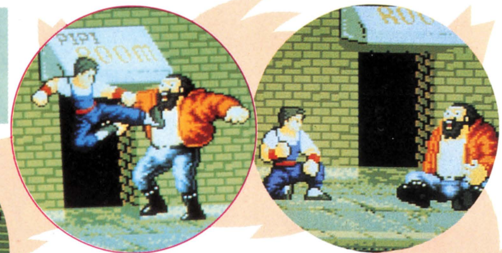

降りてこないのなら引きずり降ろしてやる



ボス RAGING BISON（レイジング バイソン）

ラッシャーボブを倒すといよいよボスのレイジングバイソンと対決だ。うっかり近づきすぎるとえりくびをつかまれ、強力なパンチを3発くらってしまう。えりくびをつかまれたときはふりはらいと同じやりかたで脱出できるぞ。レイジングバイソンの弱点は、その重い巨体を支えている足。足ばらいでよろめかせておき、アゴに一撃くらわしてやればしりもちをつくぞ。

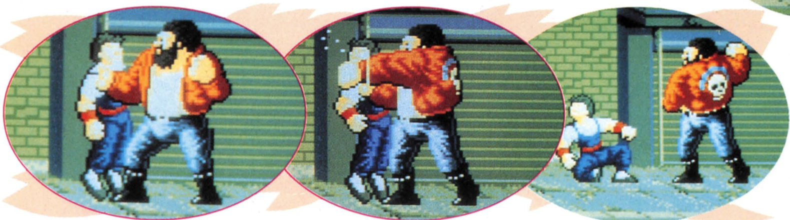




◆よろめいたところをアゴに強力なジャンプキック

◆たまらずにしりもちを着いた。チャンスだぜ

◆足ばらいで不安定そうな下半身を狙う。おっよろめいたぞ

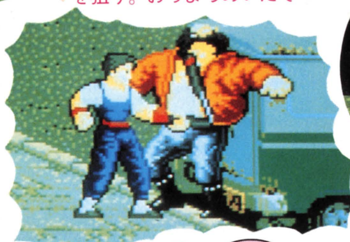


◆ぐいっとえりくびをつかまれて持ち上げられちまう

◆ビシッと強力なパンチが顔面を襲う。いってー

◆こらえきれずにふっとんでひざをついてしまう

◆ヌンチャクさえ持っていれば連打で楽勝





◆かがみこんでのパンチを連打できるぞ





ボス MAD BROTHERS（マッド ブラザーズ）

プレイヤーの前後に立ちジャンプキックで攻撃してくる。動きがやたらとすばやく、どちらかに近づいてキックを放ってもバク転でかわされてしまうのだ。肩車を組んで上から急降下のキックをして来ることもあるぞ。一番の必勝法はしゃがんでジャンプキックをかわし、敵が頭上を通りこして着地する瞬間を狙ってキックを2、3発くらわす。これを何度も繰り返そう。



◆いきなり肩車なんかして何を始めるつもりなんだろう



◆しゃがんでジャンプキックうまくかわしておいて



◆降り立つか立たないかのタイミングをみはからってキックをくらわす。かわせるわけがない



◆うーん。前後にはさまれてしまった。どっちから攻めてくるのかな

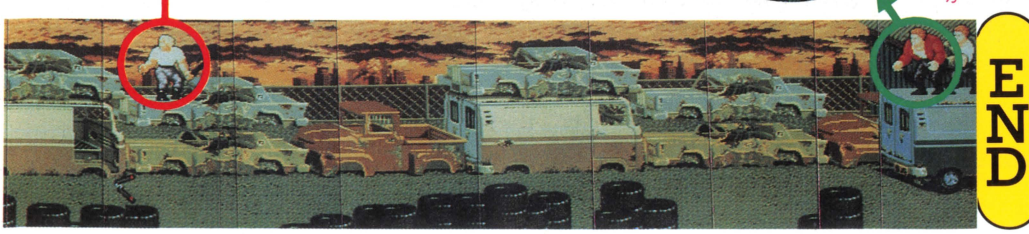
◆目玉がとび出るほど強力なキックが後頭部に入れられた



◆うっ。とび降りながらキックとは



◆普通に近づいてキックするとあっさりかわされてしまう







剣が回る！ 行き止まりがある！ はにわが主人公の異色シューティング

はにいいんざすかい





ストーリー STORY

にほんしんわのかみ "いざなぎ"に あるひ はにーは よびだされた。

「じつは，わがつま"いざなみ"の こころのなかに じゃあくな なにものかが しんにゅうしたのだ。 それゆえ"いざなみ"は まいにち にんげんを せんにんも ころしておるのだ。

どうにかしないと このせかいは はめつしてしまう。 なにしろ せかいを つくったのは わしと つま"いざなみ"だからな。」

「おまえは "いざなみ"の こころのなかに はいり このじゃあくな ものをみつけだし やっつけてくれ。 おまえならできると わしはしんじておる。 ではゆけ！。」

はにーは "いざなぎ"の かみのめいにより "いざなみ"のこころのなかに しんにゅうした じゃあくなものを たおすことが できるか？ それを きめるのは きみだ！ さあ はにー いざしゅつじん せいこうを いのる！！

'89年1月中旬発売予定
フェイス
価格未定／2メガ

このゲームの舞台は昔の日本。ぼく達日本人にはみそ汁のような日本の心的感動があるに違いない。

日本神話を舞台にはにわが活躍する!!

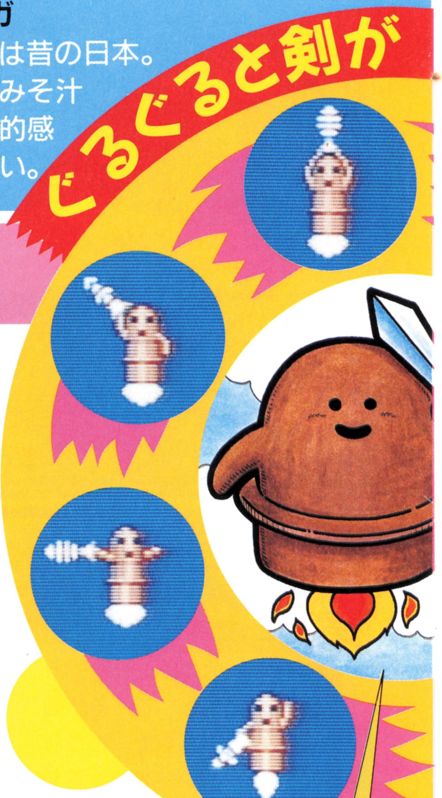
日本神話をもとに、はにわの「ハニー」が活躍する縦スクロール型のシューティングゲームが、『はにい いんざ すかい』だ。

このゲームの特徴はなんといっても剣が回転するということ。シューティングゲームであるから、基本的には迫りくる敵をビシバシと倒していけば良いわけなのだが、Ⓘボタンを押すと最初は真上を向いていた剣が右ななめ上を向いて、その方向に弾を撃てるようになる。そのままⒾボタンを押し続けていると剣は右まわりにぐるぐると回転し、Ⓘボタンを離したところで止まるのだ。この機能を使うと、安全な場所からななめに敵を攻撃したり、回転させせながら弾を発射して敵の包囲網を突破するといった攻撃法も可能になるのだ。

また、いつでもパワーアップできるということもこのゲームの特徴だ。プレイ中ポーズをかけてからⒾボタンを押すと、いつでも神さまに会えるので、敵を倒すと自動的に増える〝れいりょく〟と、神さまの持っている各種のアイテムを交換してもらおう。なかには連射ができるようになる便利なものもあるぞ。

基本的には縦スクロールだけのシンプルなシューティングゲームだが、迷路的な要素もあったりしてなかなかあきさせることがない。もともと業務用のゲームも開発しているメーカーだけに、誰にでも楽しめるシューティングゲームって感じだね!!

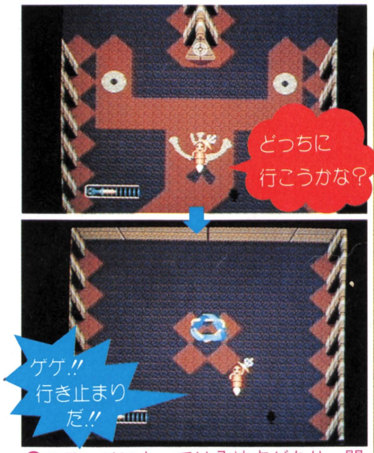
ぐるぐると剣が





◆とてつもなく巨大なボスキャラが登場したりするが、基本的には普通のシューティングゲーム。ひたすら弾を撃って敵を倒しまくる快感がその魅力

迷路的な要素も



◆ステージによっては分岐点があり、間違った方向に進むと戻されてしまうのだ

主人公・はにわのハニー♡

主人公ははにわのハニー。全体的に古代日本のイメージで統一されているのに、なぜかこいつだけは外国的な名前がついている。おしりからジェットを噴いて空を飛び、剣の先から光の弾を発射して敵を撃破するというやたら勇ましいはにわなのだ。本来はにわとは古墳に立てられた土器のことだが、そんなことはどうでもよいのだろうね。

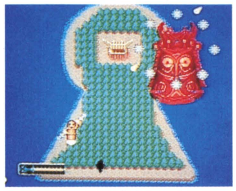


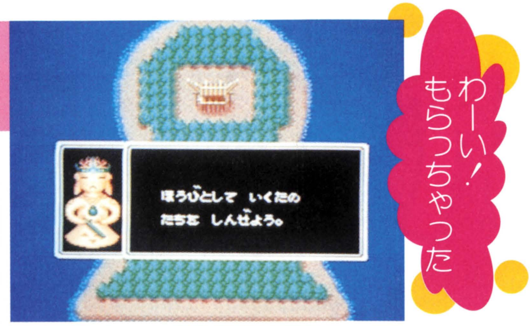
◆神さまの命令により出陣したハニーくん。がんばってね



わたしが神さまだ!! 何かようかね?

プレイ中にRUNボタンを押してから①ボタンを押すと神さまに会える。神さまは各種アイテムを、敵を倒すことによって得る〝れいりょく〟と交換してくれたり、そのアイテムを装備させてくれたりする。また、前のステージへ空間移動させてもくれたり、そのときの状態を保存するパスワードの〝みことのり〟を教えてくれたりもするのだ。神さまには、いついかなるときにも会える。困ったときにはスグ、神だのみしてしまおう。





○神さまはなにかとハニーを助けてくれる。各ステージの最後にいる大ボスを倒すと、ごほうびに、より強力な武器をくれる。信じる者は救われる!! ってとこかな?



れいりょくとこうかん



○買いたいものにカーソルを合わせると必要な〝れいりょく〟の数が表示される

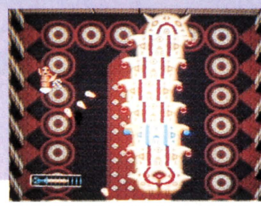
各種アイテムを〝れいりょく〟と交換してくれる。アイテムには、スピードがアップする〝ほのお〟、武器である〝つるぎ〟、防御力をアップさせる〝よろい〟、それら以外のアイテム〝そのほか〟の4タイプから選ぶことができるのだ!!



○いつでもどこでもRUNボタンと①ボタンを押しさえすれば現れるという、とっても便利な神さま。こんな神さまのいる宗教なら入りたいね

くうかんいどう

空間移動を使うと、いままで進んだところなら、どのステージにでも行ける。〝れいりょく〟を貯めるのに便利だ。

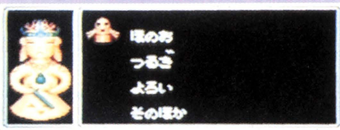


○空間移動を使うと何回でも同じ面に!!

そうび

〝れいりょく〟と交換したアイテムは装備しないと使えない。その場に合ったアイテムを選ぶようにしよう。

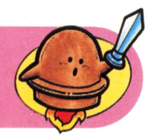
○ほのおを装備すると速くなる



みことのり

〝みことのり〟とは一般にいうパスワードのこと。そのときまでに持っているアイテムや〝れいりょく〟、ステージ数などのデータが入ったパスワードを教えてくれる。次の日に同じところから始めたいときは、必ずメモしておこう。

神さまのカミさんの心の中をのぞこうぜ!!





○わたしが神さまのイザナキじゃ。妻のことでは、みんなに迷惑をかけてすまんのう。よろしく頼みましたぞ!!

ゲームを遊ぶにはあまり関係ないが、このゲームの舞台は日本神話の神さまであるイザナキの奥さん、イザナミの心の中なのだ。邪悪な何者かに支配されたイザナミの心の中は全部で8ステージ。ちょっと悪趣味だが、そのごく1部をのぞいてみよう。



○ひめんは口を開けるとバラバラバラッと弾を出すぞ

○集団で出て来る上にとてつもなく丈夫な敵で、なかなか倒せない

○突然左右の壁から現れるヘビのようなミズチ。とっても硬いのである

○だるまのような敵はだるまん。顔に似合わずとても強い!!



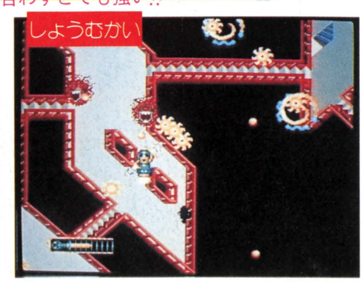
○ステージ3はぜんむかい。超巨大なボスキャラ、ウズメとカズラが出現する!!



○ステージ4はこうむかい。地上(?)からの攻撃がとても激しくて苦労させられる



○ステージ5はむのあな。画面にいるのはボスではなく、ザコのカミナズチだ!!



○ステージ6はしょうむかい。平安時代の建物のようなものが続く不思議な世界



キミはおじいちゃんに勝つことができるか!?

あっぱれゲートボール

ゲートボールはけっして老人のスポーツじゃない。ゲートボールを忠実にシミュレートしたこのゲームで腕をみがき、おじいちゃんに挑戦だ!!

12月中旬発売予定
ハドソン
4900円／2メガ



日本初のゲートボールシミュレーション

日本で初めてのゲートボールゲームが出た。ゲートボールは老人のスポーツ、という感じもするけれど、いざやってみるとなかなか面白いぞ。おじいちゃん、おばあちゃんといっしょに、アツくなってみてはどうかな?



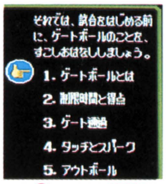
タイトル画面。まずはルールをしっかり覚えてからプレイを楽しもう



レクチャーモードでは、自由にゲーム状況が設定できる

まずはルールを覚えよう

ゲートボールのゲームをやるといっても、ルールを知っている人は少ないんじゃないかな。このゲームでは、まず、ルールが覚えられるモードがついている。ゲートボールとはどういうものかという概論から始まって、タッチ、スパークなどの基本的な戦略もやさしく解説してくれる。これでルールはOKだ。



ルール解説は5章に分かれており、簡潔で分かりやすい。これだけ覚えればゲームができる



まずは概論から解説



説明には図も入っていて、とても親切だ

選手は全部で12人。さて、誰を使おうか

このゲームは2プレイヤーモードとVSコンピュータモードの2とおり。ともに、12人のプレイヤーから1チーム5人を選択することができる。12人のプレイヤーは老若男女、さまざまな個性の持ち主だ。ショットの能力やスタミナをよく考えて、バランスのよいチームを編成しよう。また、ゲームは赤組の1番から順番に進めていくので、指名の順位も勝敗に大きく影響するぞ。



1チームの選手は5人。1人1人の能力をうまく考えて、チームを編成しよう



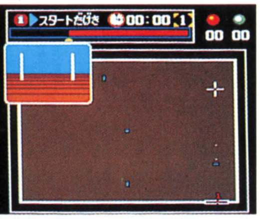
能力表示は方向・距離の正確さとスタミナ。3段階評価になっている



3つのゲートを通し、ゴールをねらう

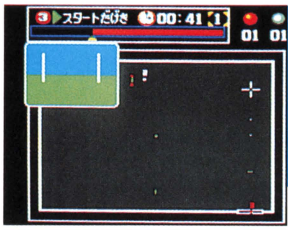


ゲートボールは、自分のボールをショットし、3つのゲートを順番に通し、最後にゴールポールに当てるゲームだ。こう説明すると簡単だけど、途中ではいろいろな戦略があって、なかなか一筋縄ではいかないぞ。



コートは芝と土がある。ボールの動きも異なるぞ

スタートだ



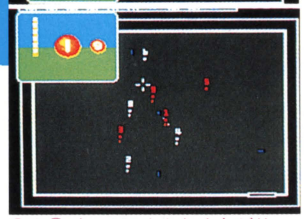
まず、第1ゲートを通過させなければ……



ショットの強弱は画面上部のバーでわかるぞ

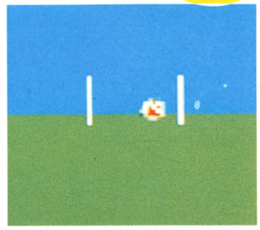
ねらいはこうして



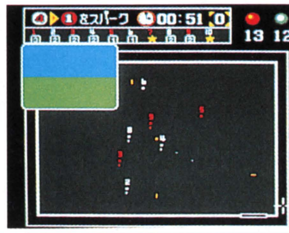


ボード画面の十字マークの位置にボールが進む

赤①ボールはまもなく上がり。タッチをねらいじゃまをするんだ



微妙なねらいはウィンドウの表示で調整しよう



タッチ成功。場外に出してアウトボールにしちゃえ

第1ゲート通過



第2ゲートは右から左へ通過させなければならない

第2ゲート通過



第3ゲートは左から右へ通す。このあたりから戦略が重要になるぞ

第3ゲート通過



あとはゴールポールを目指せ。敵のマークがきついぞ

上がり!!



自分だけ上がってもチームは勝てない。全員が早く上がれる戦略が大切

タッチとスパーク



ゲートボールの基本的な戦略に、タッチとスパークがある。

タッチとは、自分の打ったボールが、敵、味方を問わず、ほかのボールに当たること。タッチすると、その場所から当たったボールを打つことができる。これをスパークというんだ。また、タッチをしたら、自分のボールもまた打つことができる。つまり、2回打てるわけだ。タッチは1度に2個以上のボールに当ててもOKだよ。

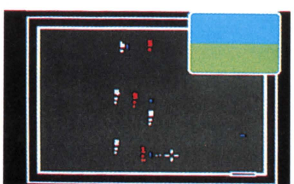
スパークはゲームの勝敗を決定ずけるほど重要な戦略だ。敵のボールなら、フィールド外に出すアウトボールにしたりする。また、味方のボールならゲートを通してあげたりもできるんだ。

タッチ



タッチは、状況に応じて、味方をねらうか敵をねらうか考えよう

スパーク



第3ゲート前の味方ボールをスパークして、ゲートを通過させる



スパークされたボールはみごとゲートを通過した

戦いすんで、ハイ、ポーズ!!

ゲームは、あらかじめ設定した時間(10・15・20・30分)がなくなるか、どちらかのチームの全員が上がるかしたら終了する。タイムオーバーの場合は、得点の多いチームが勝ちになる。得点は、1人が1ゲート通過につき1ポイント、ゴールすれば2ポイントが与えられる。

VSコンピュータモードでは、コンピュータの強さを変えることができるぞ。町内大会から世界大会まで4レベルがある。最初は町内大会レベルで腕ならしをして、だんだんとレベルアップしていこう。世界大会レベルに勝つのは至難の技だ。

勝利チームは記念撮影ができる。みんな笑顔でハイ、ポーズ!!



各プレイヤーの成績がひと目で分かるぞ



得点は、各ゲートを通過するごとに1ポイント。ゴールすれば2ポイントになり、5人全員が上がれば25ポイント



チーム全員が上がるか、制限時間になるかしたらゲーム終了



勝ったチームは、青空の下で記念撮影をする。次の対戦までちょっとひと休み

先端情報緊急発信!!

ピーシースクランブル PC SCRAMBLE

秋の夜をPCエンジンにはげんでいるキミ。少しひと休みして、街へ出てみるのもいいんじゃないかな？　そんなキミにぜひとも読んでほしいこのPCスクランブル。楽しい情報をテイクオフ!!

見る

ゲーム業界のオリンピック

AMショー　メモランダム

去る10月5、6日、東京は平和島にある東京流通センターで、第26回AMショーが開催された。

AMショーは各種遊戯機器の業界向け見本市。ここでは興味がありながらも入ることができなかったキミたちのために、ショーの中身をちょっとご紹介。それも、ゲーム機中心ではなく、遊園地にあるような遊戯機器にスポットを当ててみた。ほかのゲーム誌とはひと味違うAMショーが見られるぞ。



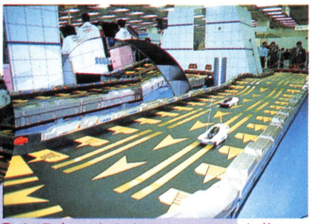
楽しげに演奏するのは、岡本製作所のモンキーバンド。気分はほとんど遊園地



両親に連れられてきたという1歳と8歳の坊やたち。新幹線に乗りゴキゲン



リモコンカーの先端にのせたカメラからの映像がディスプレイに映る



会場内に大きなサーキットを作って大人気を集めていたセガのスーパーサーキット。リモコンカーのカメラからの映像を見ながら走らせる



スナガ開発のゲレンデ花子は、雪がなくてもスキーの雰囲気が味わえるという面白いシロモノ

AMショウ Let's together!

AMショーには、遊戯機器業者の人たちをはじめ、問屋さんやおもちゃ屋さん、報道関係者やコンパニオンさんまで集まり、おおいににぎわいをみせていたぞ。ここでは、会場で見つけた、ちょっと目立っていた人にズームインして、話を聞いてみた。



派手なユニフォームが目立ったアイレム販売の真栄田、小島、佐藤さん



真剣な目でパーフェクトボールをデモ。トーゴ開発部の西田さん



タイトーのブースで、カラオケをバックにマイクをにぎるコンパニオンの仲丸さん。歌っていたのは中森明菜の曲。歌は苦手でカラオケに行くことも少ないとか。あがりっぱなしでたいへん、とのこと



外国人コンパニオンが並んで、人々の目を集めた泉陽興業のブース。左からスーザン、カリーナ、ベネッサさん

PC'sスクウェア

PC'sスクウェアは、PCエンジンやファミコンなど、ゲームに直結した情報を満載したコーナーだ。今回は、新作のゲームミュージックとビデオをまとめて紹介していくぞ!!

実写もあるG.S.V.「源平討魔伝」はおすすめの1本

ゲーセン機の大ヒット作「源平討魔伝」がビデオになった。ゲームプレイ画面のほか、源平の世界の実写フィルムやアニメも入っているのが面白い。発売はポニーキャニオン。3800円。

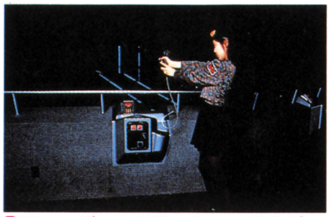


究極のシューティングゲーム
行く PHOTON 日本初上陸!!

キミはフォトンを知っているかな？ 日本では、まだなじみが薄いけれど、アメリカでは大ブームのスペース・スポーツだ。

映画「スターウォーズ」をヒントにして作られたというフォトン。最新のハイテクを駆使して演出された宇宙基地を舞台に、ボクらはフェーザー・ガンを手にして撃ち合いをする。コンピュータ完全制御の空間に、10kgにもおよぶ本格的な装備品。いわば〝究極のシューティングゲーム〟が楽しめる。

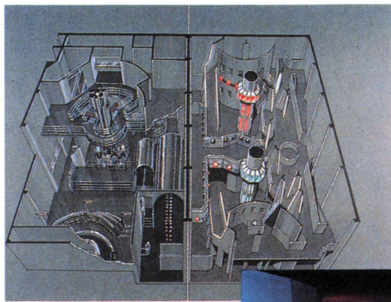
聞いただけでも胸がワクワクするけれど、こんどフォトンが楽しめるスペースが日本で初めてできる。フォトン・アルファ・ベースという名で11月下旬にオープンだ。



フェーザー・ステーションではゲーム中のプレイヤーを撃つことができる



エイリアン・タワーの前に揃ったフォトン・エンジェルス



コンピュータで完全制御されたゲームフィールド。数多くの迷路やかくれ場所が左右対象に配置され、音や光が宇宙基地を演出する



頭にはヘルメット、胸にコントロールボックス、腰にパワーパックをつける。総重量は10kg



敵に照準を合わせてフェーザー・ガンを発射。命中したかどうかは、衝撃音とモニターで分かる

フォトン・アルファ・ベース

●住所　東京都町田市鶴間7号667-4　●TEL　オープンまでは天幸倉庫☎0427-99-3466　●営業時間　月〜木曜12時〜22時、金曜12時〜23時、土曜10時〜23時、日・祝日10時〜22時　●料金　登録料3000円、１ゲーム1000円

フォトンのシステム

フォトンは、２チームに分かれ、フェーザー・ガンで敵と、敵の基地を撃つゲーム。

まず、最大15名ずつの赤と緑のチームにわかれて、ヘルメット、コントロールボックス、フェーザー・ガン、パワーパックの装備を身につける。そして、プレイヤーの名前をコンピュータに登録させるとスタンバイOKだ。

コンピュータの開始の合図で宇宙基地に飛びこむ。あとは6分30秒の間に敵を撃つのだ。得点は敵に命中すると＋10、自分が撃たれると−10、味方を撃つと−30ポイントというようになっている。得点はリアルタイムでコンピュータが記録していくので、プレイヤーは〝シューティング〟に集中できるというわけだネ。

実物大シミュレーションが体験できる
行く 地下鉄シミュレータ

レースマシンや飛行機のシミュレーションゲームは、ファミコンやPCエンジン、ゲーセン機などでおなじみだが、なぜかないのが鉄道もののシミュレーション。「線路の上をまっすぐ走るだけだからゲームにならないんだよ」なんて声もあるけれど、やってみるとなかなか面白いものだ。

世にも珍しい鉄道のシミュレーションがあるのは、東京都江戸川区にある地下鉄博物館。営団地下鉄千代田線用の実物の運転台がある。大型プロジェクターに映し出される走行風景は、臨場感タップリ。モニターに表示される傾斜やスピードをよく見ながら運転しよう。ちょっと気を抜いていると、オーバーランしてしまうぞ。

一度体験したら病みつきになり、開館から閉館まで居すわるファンもいるとか。キミもチャレンジしてみてはどうかな。



気分はほとんどゲームセンター

地下鉄博物館

●住所　東京都江戸川区東葛西6-3-1　●TEL　03-878-5011　●開館時間　10時〜17時　月曜休　●入館料　大人200円

たまには気分を変えて
遊ぶ 素朴なミニゲーム

連夜、PCエンジンに熱くなっているキミ。面白いのは分かるけれど、たまには気分を変えて、神経をリフレッシュさせてみてはどうかな？

そんなときにいいのは、同じゲームでも、ものすごく単純なもの。ここで紹介する「ファイブ・ボーイズ・マッチ」は西ドイツ製のミニゲーム。１つのマッチ箱の中から、ミニボーリングやマッチ棒のパズルなど、４種類のゲームが出てくる。昔ながらの素朴な味わいが何ともうれしいゲーム。単純だからこそ面白いということが実感できる。東京は渋谷区にあるフラクタルで販売している。



パッケージイラストにも異国情緒が感じられる。１セット1300円

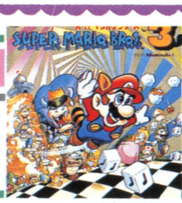
フラクタル

●住所　東京都渋谷区恵比寿西2-8-5
●TEL　03-770-2577
●営業時間　12時〜20時　月曜休
●地方発送もできる（送料は自己負担。詳細はフラクタルまで）

PC's スクウェア

G.S.M「スーパーマリオブラザーズ3」

国本佳宏編曲のアレンジバージョンが、なかなかの名曲に仕上がっている。マリオファン必聴の１枚だぞ。ポニーキャニオンから発売。ＣＤ2500円。



「ゲームサウンドSNK」も出たぞ!!

ゲバラなどでおなじみのＳＮＫのゲームサウンド集が発売されたぞ。収録曲はサイコ・ソルジャーなど全８曲。ポニーキャニオンからＣＤ2800円。



見る ファミコンでおなじみの
映画「孔雀王」年末公開

週刊ヤングジャンプの連載で大人気を集め、アニメやファミコンソフトでもファンを魅了した「孔雀王」が、劇場用映画になって、年末に公開される。

僧衣にマンジュウ笠といういでたちの孔雀に、いま、若い女性に絶大なる人気を誇る三上博史。アシュラを再び封印するために日本までやってきたコンチェには、ホンコンでジャッキー・チェンと人気を二分するユン・ピョウがふんしている。このほか、緒方拳、安田成美、ラム・チエンインなど、とても豪華なメンバーが出演する。

日本をはじめアジア各地に大ロケーションを展開した、SFXの超大作。封切りは12月10日。全国の東宝洋画系劇場で上映される。年末の映画は、これ1本で決まり。今から首を長くして待とう。



孔雀とコンチェの2人を結ぶ、隠された宿命とは？

使う 意識コントロールでリラックス
シンクロ エナジャイザー

ゲームにいきづまったり、勉強に疲れたりしたときは、何といっても眠るのがいちばん。でも、そうそう寝てもいられない、ということもあるよね。そんなときにもってこいのシロモノが発売される。「シンクロ　エナジャイザー」というものがそれ。フラッシング・ライトとパルス音の統合によって、自己の意識状態をコントロールする機械だ。アメリカの神経生理学博士が開発したもので、簡単にいうと、脳が「めい想状態」になって、体がとてもリラックスするという仕組み。

9種類のパルス音が出る本体と、発光ダイオードが点滅するゴーグル、ヘッドフォンの3点セットで11万8000円。高価なものだが、試してみるのも面白いかも。発売は八幡書店☎03-442-8129。



ゴーグルとヘッドフォンをつけて「めい想」にふけると、気分がスッキリする

聴く PCエンジンにもデビューする
小川範子新譜リリース

歌にドラマに大活躍。12月にはPCエンジンのソフトにも登場と、いま、乗りに乗っている小川範子ちゃん。間もなく新曲が出るぞ!!

11月15日、トーラスレコードからリリースのニューシングル。タイトルは「ガラスの目隠し」。レコードデビューして1年目の範子ちゃんが、ちょっぴり大人っぽい雰囲気で歌いあげている。パンチをきかせたメロディと少し過激な詞。女の子から女性に変わりつつある範子ちゃんに注目!!



11月15日リリースの「ガラスの目隠し」。範子ちゃんは誰を見つめているのかな？



PCエンジンソフトでは、どのような表情を見せてくれるのか、とっても楽しみ

遊ぶ ユニークなニューアイテム
がんばれひつじさん

小道迷子のマンガ「にゃんにゃん女子高校」や「風します？」でおなじみの「日本、ちゃちゃちゃ」とやる、かわいいひつじさん。このひつじさんがキャラクターグッズになったぞ。

「がんばれひつじさん」というネーミングでバンダイが発売。体長は30cmほどで、内部に音センサーが組みこまれている。音を感知するとブルブルとふるえ出し、首につけた鈴がチリンチリンと鳴る。さすがに「日本、ちゃちゃちゃ」とまでは言わないが、両手にもったうちわも振って、なかなかユーモラスなぬいぐるみだ。ゲームの間の気分転換にピッタリ!?　同時に、「ブルンブルンバルタン星人」も発売。ともに5500円。



トボケた顔が何ともユニークなひつじとバルタン星人

使う 幼児向けのグッズにも注目したい
カラフルアイテム新登場

ソニー・クリエイティブプロダクツから「子供のためのオーディオ製品」としてウォークマンやCDプレイヤーなど7アイテム、時を同じくして三洋電機から「幼児向けエレクトリック遊具」として電話機や音声クロックなど4アイテムが新発売された。

どちらの製品も2歳児から小学校へ入るくらいまでの、いわゆるチルドレンを対象にしたもの。よって色彩はカラフルで、操作方法も簡単になっている。そうなると、メーカーの思惑をよそに、カワイイもの大好きの中高生に大ウケ、となるかも知れない。ただ、価格は7000円から3万円と、りっぱに大人並みのものだ。



シンプルかつ色鮮やかなウォークマンは8000円也。リズムボックスタイプのカセットコーダーは1万3000円、CDプレイヤーは3万円と、価格は一般製品並み



三洋電機の電話機は、まるでパズルのよう。1万5000円。サイコロみたいな音声クロックは8500円、カセットプレイヤー1万2000円

PC'sスクウェア

G.S.M「究極TIGER」はまもなく発売だぞ

タイトーのマシンサウンド集第2弾。全7曲で、トップランディングなど新しめの曲も収録。ポニーキャニオンから11月21日発売予定。CD2800円。



オーケストラ・バージョン「交響曲イース」

羽田健太郎がイースとイースIIをアレンジし、4楽章からなる交響曲に仕上げた。11月5日、キングレコードから発売の予定。CD3200円。



※「究極TIGER」の写真は、ゲーム画面のものです　©TAITO CORP.

遊ぶ　パーティグッズはこれで決まり
ボディケン

クリスマスに忘年会、そしてお正月と、これから年末にかけてはパーティが目いっぱい、の季節だね。そんなパーティの席で、必ずみんなにウケまくるニューグッズをご紹介。

バンダイからこのたび新発売されるボディケンがそれ。ボディケンとは、想像を絶するほどデッカいケン玉。普通のケン玉は、手に持って「アラヨット！」とやるが、これは、腰や頭の上にくくりつけて「ドッコイショ！」とやらなければいけないというシロモノ。もはや、ゲームというよりはスポーツに近い感覚だ。汗をかきかきがんばれば、やるほう大マジ、見るほうは大笑いとなること間違いなし。これでキミはパーティのヒーローになれる。

2480円で11月中旬発売予定。



⬤初めて見る人は、とにかくその大きさに圧倒される

行く　11月20日は新宿アルタに集合
NCSカーニバル

PCエンジンのソフトメーカーとしておなじみの日本コンピュータシステムが、来る11月20日、東京は新宿のスタジオアルタ7階で「NCSカーニバル」を開催する。

カーニバルでは、近く発売されるNCSの新作ソフト４本が発表される。その４本とは、SFレーシングゲームの「モトローダー」、アクションゲーム「改造町人シュビビンマン」、アクションアドベンチャーの「エナジー」、ゴルフゲームの「がんばれ！ゴルフボーイズ」で、プレイすることもできるぞ。

このほか、プロモーションビデオの放映やプレゼントなど、楽しみな企画も用意されている。

時間は11時から16時まで。問い合わせは☎03-486-6588まで。



⬤改造町人シュビビンマンは、アクションとシミュレーションの要素が楽しめる

見る　あのドラクエの実写版が出る!!
ドラクエファンタジア・ビデオ

ゲームファンならずとも、その名を知らないものはいないのでは、と思われるほど有名なドラゴンクエスト。そのドラクエのファンタジア・ビデオが来る12月21日に発売される。

最新SFXを駆使して製作されたこのビデオ。何と製作費が１億5000万円とか。ヨーロッパロケも行われたという豪華なものだ。勇者や王子、王女にふんしたかわいい中学生が、どこまでドラクエの世界を再現できるか、大いに興味があるところ。また、すぎやまこういち氏指揮のアレフガルド交響楽団が演奏するドラゴンクエスト組曲も、ファンには聴きのがせないはず。

東北新社から発売、4800円。



⬤実写版ビデオでは、かわいい中学生が熱演する

プレゼント

これから、このコーナーでは、イロイロな楽しいアイテムを見つけてプレゼントしていく予定。今回はこの２つだ。

●スペースハリアーのビデオを20名様に

12月9日にNECアベニューから発売される「スペースハリアー」のプロモーション用ビデオ。これは問屋さんやおもちゃ屋さんなどにくばる業界向けのもの。非売品なので貴重だぞ。

●ガイアの紋章のソフトを３名様に

NCSから発売されているファンタジーシミュレーションゲーム「ガイアの紋章」。このゲームは、キャンペーン、シナリオ、コンストラクションの３モードで遊べる。

ハガキに欲しいプレゼント名を書き、下記のあて先の「プレゼント係」まで送ろう。〆切りは11月25日(消印有効)。当選者は発送をもって代えさせていただきます。

雅美ちゃんのジョイナスクラブ

みなさん、はじめまして。PC Engine FAN 編集部の雅美です。PCスクランブルのラストのコーナーは、読者のみなさんと、編集部の私とを結ぶ「雅美ちゃんのジョイナスクラブ」です。

このコーナーは、みなさんといっしょにつくっていくページ。だから、私はみなさんからのおハガキを、首を長～くして待ってます。何でもおしゃべりしたいことがあったら、ぜひ、このコーナーまでおハガキ下さい。なお、採用されたあなたには、豪華粗品（なにそれ？）をプレゼントしちゃいます。

ひとこと大募集

あなたの身のまわりで起こった面白いことや、ゲームをしていて感じたことなど、何でもいいから、ハガキに書いて「ひとこと係」まで送ってネ。

イラスト大募集

絵を描くのがとってもうまいキミ、ヘタだけどイラスト大好き、というあなた。ハガキの裏にイラストを描いて、「イラスト係」まで送ってネ。

質問大募集

ゲームをやっていて分からないことや、編集部にぜひ聞きたい、というようなことがあったら「質問係」まで送ってネ。

あて先は…

〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　PC Engine FAN 編集部
雅美ちゃんのジョイナスクラブ○○係

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM
PC Engine FAN編集部
雅美ちゃんの
ジョイナスクラブ○○係

待ってるよ!!

Inside File(P.90)の答・この雑誌をファミマガのスタッフがそのまま全員でつくっているという事実



ATTACK

18ステージ全面公開。秒きざみのリアルタイム攻略だ!

SPACE HARRIER
スペース ハリアー

アーケード版の迫力をそのままに『スペースハリアー』がPCエンジンに登場。18ステージを全面公開、そして秒きざみのリアルタイムで地形・敵を紹介だ。クリア必至!

12月9日発売予定
NECアベニュー
6700円／4メガ

魔生物に占領されたドラゴンランドに平和を取り戻せ!

ストーリー

銀河系の彼方にあるドラゴンランド。かつて平和だったこの世界も、凶悪な魔生物たちに占領され、すっかり荒れ果ててしまった。そこにやって来たのが超能力戦士・ハリアーだ。敵が襲いかかる中、果たしてハリアーはドラゴンランドを救えるか。

元祖! 3Dシューティング

SEGAの体感ゲームシリーズの第2弾『スペースハリアー』。迫力の3D画面で、次々に襲いかかってくる不気味な敵をバッタバッタと撃ち倒していくゲームで、アーケードでも今なお人気の元祖3Dシューティングゲームなのだ。PCエンジン版でも地平線は上下に移動するし、スムーズな動きで画面もちらつきナシのキレイな仕上がりだ。

タイムスケールはこう見る

全18ステージのうち17ステージをタイムスケール付き攻略！スタートしてボスが出現するまで、5〜10秒ずつのカウントアップで展開を追った。地形・障害物・敵キャラとその倒しかたのポイントをチェックしたので、しっかり役立ててクリアを目指そう。そばにストップウォッチなんか置いてやるといいかもしれないネ。

超能力戦士ハリアーのサイキック・アクション!

唯一の武器であるバルカン砲を撃ちまくりながら、画面狭しと動き回る主人公・ハリアーは超能力の持ち主だ。

だから、なんの飛行装備もなしに空中高くまい上がり、そのまま飛んでいられるし、猛スピードで走り続けるといったサイキック・アクションも思いのままなのだ。といってもつまずいたり、障害物にあたると「ア〜ッ」という悲痛な声を残して死んでしまう。ハリアーの超能力をフルに発揮できるかどうかは、キミの反射神経にかかっている。



↑ハリアーは空中を飛び回りながら、バルカン砲を連射する。バシバシ敵キャラをやっつけちゃおう



↑「ア〜ッ」という叫び声とともに倒れる…



←走る。ただ走る。これがハリアーの生きかたさ

STAGE 1 MOOT

まずはこて調べといった感じのステージだ。障害物は木とハリアーの背たけ半分くらいの草と飛んでくる石だけ。すべて破壊できるので、ジャマなものはドンドン早めに撃って進んでいこう。

敵キャラは、これからどのステージにもひんぱんに出てくるムカデンスと、3つ一緒に登場してくるトモスが2回出る。木に注意して撃てばラクショーだ。

トモスの3体攻撃だ

3つ一緒にやって来て、パカッと口を開けて攻撃する。敵が攻撃をしかけた瞬間を狙って撃とう。



トモスは、3段階に近づきながら、計3回攻撃をしかけてくる。1匹ずつやっつけよう

石がビュンと飛ぶ

ステージ前半から中盤にかけて、石がビュンビュン飛んでくる。後半のステージになるとカーブを描いてくるが、このステージでは流れるようにまっすぐ飛んでくるだけなのでカンタン。よけるなり撃ち落とすなりしよう。

スケイラ



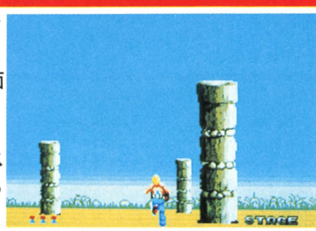
火の玉で攻撃しながら接近してくる。近づいたら頭を連射しよう

STAGE 2 GEEZA

ステージ前半と後半の2ケ所、インカ柱が連立しているところがある。この柱は破壊できないのでよけるしかない。途中、出てくる敵はスケッグとアイダ。スケッグはナナメ一直線に群をなして飛んでくる。一方のアイダは、岩の大顔面。接近するとコワイ顔だが、楽に撃ち落とせるはず。ボスは緑色の顔を中心に回転飛行するアイダだ。

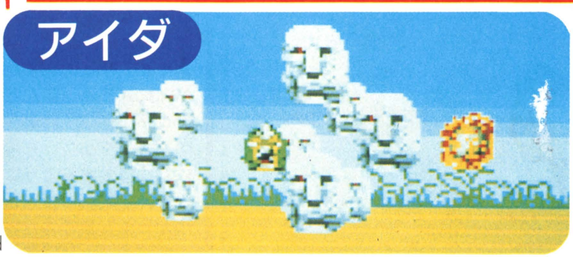
インカ柱をうまくよけろ

ステージ後半のほうのインカ柱群は長く続いてちょっとキツイ。なるべく画面の上の方を飛んでいると、ぶつかって死ぬこともなくうまくよけられる。石とスケッグ、アイダの攻撃にも注意してきり抜けろ!



ハリアーの行く手をさえぎるインカ柱

アイダ



グルグルと回りながら、アイダが火の玉を吹く。中心を狙って連射しろ

STAGE 3 AMAR

ステージ3は、障害物も敵キャラもサイケな色あいで迫るステージ。キノコとピーナッツは破壊できるが、まつたけは壊せない。背も高いし、幅もかなりあるので、結構うっとおしいヤツだ。敵キャラは猛スピードで突っ込んでくるルーパーと、接近して火の玉をはいて逃げていくカナリー、そしてどこにでも出てくるムカデンスの3種。

虫の大群が

毒々しい色あいのキノコ、まつたけの間を抜って、敵も毒々しく登場。スピードと数で迫ってくるゾ。



カナリー。近づいて火を吹く

くらげみたいなルーパー



このピーナッツは地上にある障害物。破壊OK



かなり巨大なキノコ。色は赤と緑の2色あり

ゴダーニ



頭が2つあるドラゴン、ゴダーニがステージ3のボスだ。ひとつずつ頭を集中攻撃してやっつけるようにしよう



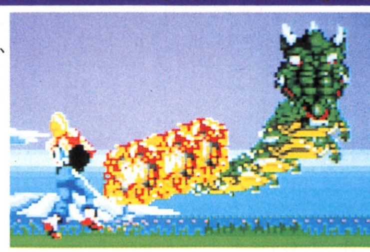
まつたけはとても堅くバルカンが利かない

攻略ポイント 一ケ所にとどまらず動きながら撃て!

敵キャラが攻撃するときに撃ってくる弾や火の玉などは、必ずハリアーがいた場所を狙って飛んでくる。だから、同じ場所にじっとしていると、すぐに「ア〜ッ」とヤラレてしまうことに…。

そこで『スペースハリアー』攻略ポイントその①、〝一ケ所にとどまらず、とにかく常に動きまわりながら撃て!〟

中盤から後半のステージになると、住居タワー、コントロールタワーなど、破壊することのできない障害物が密集して建っていて自由に動けないが、それでもなるべく細かく動くようにしたい。よけながら、ひたすら攻撃だ!



同じ位置でボ~ッとしていたら、敵キャラの弾がハリアーに急接近!



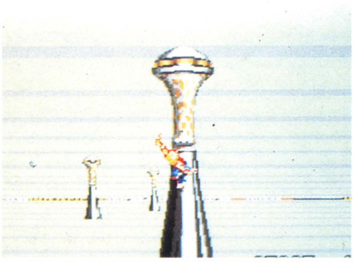
動き回っていれば、敵キャラの弾もよけられるのだ

STAGE 4 CEICIEL

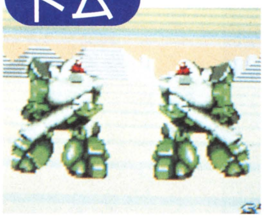
30 25 20 15 10 5 0 second

このステージは、今までのステージのように地面だけでなく、天井が出現する。だけど別に天井にぶつかってダメージを受けるわけではないので安心してネ。だけど、とってもせま苦しい感じがする。

ここでは、敵よりも障害物のほうが多く、敵を倒すことよりも障害物をよけるほうに専念したほうがよい。敵はムカデンスの編隊が出現するだけなので、現れたらなるべく弾を撃ち出される前にやっつけてしまうと、より障害物をよけることに専念しやすい。障害物のビンズビーンは、上のほう、下のほうと交互にかたまって飛んでくるので、自分なりにパターンを見つけて進んでいこう。



ドームタワーがハリアーの行く手をはばむ

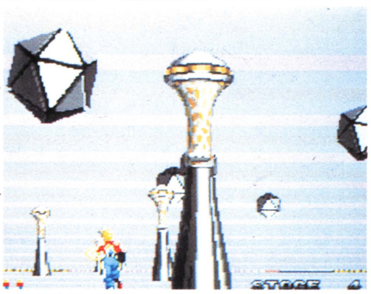


バァーンと現れたドム。このステージではボスとして登場

閉塞感をうむステージ

天井があるため、とても閉塞感がある。でもちょっとよく見て見て。けっこうきれいな面でしょ。とくにビンズビーンなんか、きらめく宝石のようだね。だからといって、見とれていると、ぶつかってしまうから気をつけましょうネ。

初めはアセってよけるのが大変だけど、コツを1つ教えよう。それはあまり大きく動き回らないこと! ちょこちょこと動いたほうが、うまく障害物をよけられるよ。天井が上がればボスが出現する。



天井が迫り、ドームタワー、ビンズビーンもたくさんで、圧迫される感が…

STAGE 5 BONUS

30 25 20 15 10 5 0 second

ここは戦いの疲れをいやすボーナスステージだ。このゲーム中、唯一の味方の白いドラゴン、ユーライア。そのドラゴンの背中にハリアーが乗り、障害物を壊して得点をかせぐのだ。しかし少しユーライアの操作が難しくなっている。

後半では、草、木や岩が出てくる。たくさん倒せば、それだけボーナス得点も多く獲得できる。ユーライアはまた地平線へと去り、ハリアーの戦いは続く。

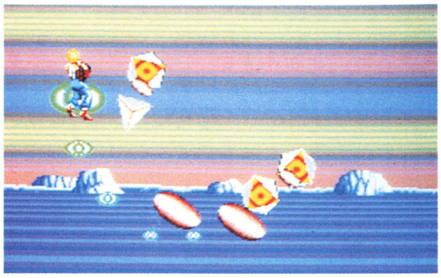
地平線の向こうからユーライアがやって来て、ハリアーを乗っけてくれる。この辺は、枯れ木、キノコ、まつたけが出現する。それらを倒しまくろう!



白いドラゴンが味方のユーライア。こいつに乗って、地上物を倒して行くのダ

攻略ポイント 円を描くようにぐるぐる動いて攻撃

ボスと対決するときや周りに障害物がないときは、無理に敵をねらわないでハリアーを画面いっぱいに、円を描くように動きながら攻撃をしてみよう。するとケッコウ敵にやられずにクリアすることができる。これは、敵の出す弾はハリアーに向かってくるので、常に動いていれば弾に当たらずにすむ、というわけ。8の字を描く動きもオススメ。



円を描くように動くことによって、敵の弾がハリアーに集中しないため、スムーズな攻撃ができる

STAGE 6 OLISIS

60 55 50 45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージは、とってもメカニカルな面で機械的な雰囲気が漂っている。敵キャラや障害物も人工的に造りだされたものが、たくさん出現する。

ここに出てくる敵キャラは、ジェットにしろドムにしろ、撃ってくる弾が、とても速く飛んできてハリアーを襲ってくるゾ。ここのボスは、攻略ポイントの円を描くような攻撃で、簡単にやっつけることができる。



一見、落花生かと思わせるローリーズ。わりと簡単に倒すことができるのだ

ドムが登場

モビルスーツのドムが出現してくる。巨大なずう体の割にはピョンピョンジャンプをする、身軽なヤツなのだ。

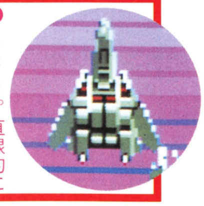
前面にせまってくると、かなり迫力があり圧倒される。

ジェットが乱舞する

このあたりをジェットが飛びかう。すごいスピードで迫って来ては去っていくので、すぐに攻撃するように。



JET1。地面とほぼ水平の飛行形態

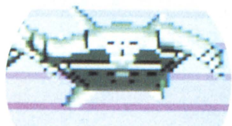


JET2。直線的に飛び、飛行速度は速い

パーコーメン出現

このパーコーメンという敵キャラは、大編隊を組んで攻撃をしてくる。それで全部倒そうと思って、ついハリアーを1ヶ所にとどまらせてしまい、やられてしまうことがあるので気をつけようネ。

でも、体当りをして、ハリアーが「ア〜ッ」と倒れているとき、パーコーメンは両手のようなものをバタバタさせたりする。けっこうおちゃめなキャラだネ。



ひょうきんな動きをするパーコーメン。油断するな

タワー連立のステージ

ステージがスタートするとすぐにコントロールタワーが連立していて、いきなり気が抜けない。徐々に幅が狭くなっていく両わきのコントロールタワー群を過ぎると、今度は左端から横一列にズラッと並んだコントロールタワー群が。最初のブロックを抜けたらすぐに右に移動するようにしないと、正面からガ〜ンとぶつかってしまうのだ。

STAGE 7 LUCASIA

55 50 45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージはマンモスや氷石の障害物が出てくるのでどうも氷の世界のようだ。この2つはとてもでかいので、ぶつからないように注意しよう。敵キャラはドムが主にはびこっている。特に黒いドムは、3体のフォーメーションを組んで、特殊なアタックをしてくる。ボスの四面体は体が開いているときに攻撃しよう！

随所に黒ドムや緑ドムが登場してくる。よく耳を澄ませて、ドムたちが出現するときの音がきこえたら、すぐ攻撃ができるようにしておこう。これがドム攻略のコツだ。

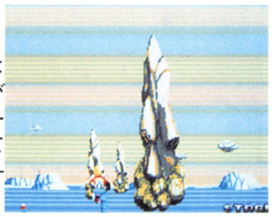
四面体



体の内部が現れているときしかやっつけられない

障害物が進路を

障害物がかなり出てくるのでよけるのがタイヘンだと思われるが壊せるものが多いので、ハリアーの弾を連射してできる限り壊していけばダイジョーブ。しかしソードタワーはうまくよけるように。



ソードタワーは壊せないので、よけるのみダヨ

STAGE 8 IDA

55 50 45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージは全体的に岩や土の色あいをもっている。敵も岩の顔のアイダが登場。そして地上物も、インカ柱や岩が出てくる。前半は、障害物や敵がそれほど出てこないので、ここまでこれたキミなら難なく行けるはずだが、後半はインカ柱などの障害物が出現し、よけるのがタイヘン。柱のカゲからのドムの攻撃は特に注意されたし。ボスは氷石を周りにつけてるシュラ。

トモス大接近！

ここのトモスは大接近して攻撃してくる。こちらが攻撃をしたらすぐそこの場所から移動すれば、弾を食らわなくて済む。

ドムの攻撃

柱をぬってドムの大群がおしよせてくる。柱と柱の間からドムの弾がビュンビュンと飛んでくるので、逃げ場を失わないようにしよう。常に動くことを忘れないように。

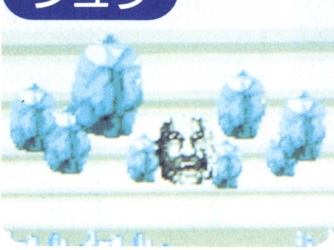
石のデカイ顔が

ステージ3同様にここもアイダがたくさん出てくる。画面に現われると、炎をはきながら円を描くようにフワフワと浮遊している。このようなときのアイダのうまい倒しかたは、ちょっと危険だけど、アイダが動き回る線上にハリアーを移動させるのだ。するとごっつい顔のアイダも勝手にやられてくれる。



エライごっつうおまんな！

シュラ



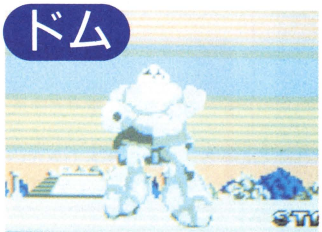
みかけはゴツい顔をしてるがあまり強くないのですぐ倒すことができる

STAGE 9 REVI

37 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージは、ステージの4のときと同様に、天井がおりてきて、ひたすら障害物をよけていくところだ。スクロールが前のときよりも速いので、ドームタワーとビンズビーンをよけるのはとてもタイヘンだ。ここは円を描いて進んでいくよりむしろ上下や左右に直線的に移動するのがよいだろう。ボスは、ドムが待ちうけている。

ドム

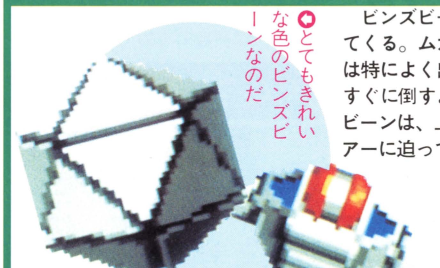


このドムが白から青に変化するのだ。白のときは倒すことはできない

まず青ドムを倒して…

まず青ドムが出てきたあと、白いドムがハリアーの目の前まで迫ってきて、後ろにさがったとたん、青ドムに変化する。そのときに倒すチャンスがあるよ。

ビンズビーンとムカデンスが交互に



とてもきれいな色のビンズビーンなのだ

ムカデンスは、いろんなステージに登場してくるキャラ

ビンズビーンとムカデンスが交互に出てくる。ムカデンスは、このステージでは特によく出現するが、画面に現れたら、すぐに倒すようにすればよいし、ビンズビーンは、上からと下からの交互にハリアーに迫ってくるので、パターンはつかみやすいはずだ。スクロールがとても速いので、アセってしまうかもしれないが何度も練習すれば、目が慣れてくるので、クリアすることができる。

天井が迫る！

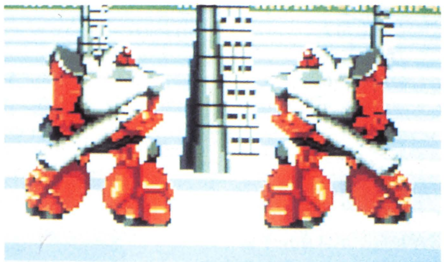
天井が迫っていると、閉じこめられているような錯覚に陥る。さらにドームタワーが迫ってくるので、よけいにせまく感じる。しかしドームタワーはハリアーが画面下にいるよりも上にいるほうが圧迫感がなくなるので、少しは先が見やすくなり、よけやすくもなる。うまく活用しよう。



とっても高いドームタワー。破壊できれば、楽なんだけど…

攻略ポイント 早め早めの攻撃で、ドムは攻略できる！

ドムを倒すには、今までに紹介した円を描くような攻撃と常に動きながらの攻撃の技術を使えばほとんど倒せるがあと、音をよく聞いて現れる気配がしたらすぐ先の技を使えば、完璧だ。遠くにいるからといって他の敵にとらわれずにすぐにやっつけるようにしないと弾をたくさん出されてやられてしまう。そう、つまり「先手必勝」なのだっ！



こいつが、ドムの中でも最も強い赤ドム。動きが速く、遠くにいるときから攻撃をしかけてくるのダ

STAGE 10 MINIA

45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

ステージ3のイメージによく似たステージだ。障害物や敵キャラの種類もほぼ同じだが、破壊できない障害物、まつたけの数がステージ3よりずっと増えていて、かなりムズくなっている。敵キャラもカナリーのかわりにジェットが加わってキビシイ。

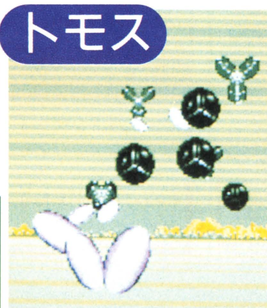
ステージ・ボスはトモス。これも今までより数多く出現するが、ぐるぐる攻撃すれば楽勝／

幅のある障害物

幅をとって堂々と生えているまつたけが並んで、林のようになっている。壊すこともできないし、全くジャマなヤツ。ここを抜けるとボスが。

地上にはピーナッツとキノコが、そして空中からはムカデンスが襲ってくる。ムカデンスは、前半ステージのナナメ一列の飛びかたとは違い、ここではハリアーの後方からまっすぐ一直線に飛んで来て、そして去っていく。

トモス



⬆ボスは、3コと言わず、ここでは多数で攻めて来るトモスだ

サイケな風景の中を敵が

サイケな風景の中を高速ですり抜けていくと、なんだかトリップしてしまいそうに…。そんないっぷう変わった、幻想的なステージがステージ10だ。毒々しい色をしたキノコや敵キャラのルーパーが迫ってきて目がイタイ。たいした敵も出ないのにすごく疲れてしまうのだ。一番イヤなヤツは、まつたけ野郎。前半ステージで出てきたインカ柱のように、画面の上のほうにいればよけやすい、という方法も通じないのだ。息を殺すくらいに集中してやるのみか。



⬆背の高いまつたけと巨大なキノコがジャマをするのだ。極彩色で目もイタイし

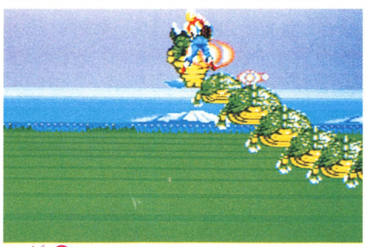
攻略ポイント ボスキャラは、手早くやっつけろ

ステージの最後に登場するボスキャラは、大きく分けて2種類ある。

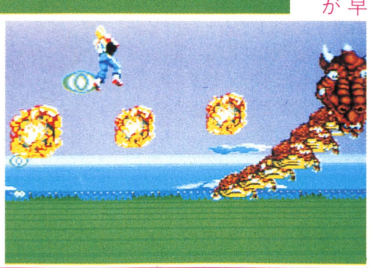
トモス、四面体のように、時間がたつと帰ってしまうものと、スケイラ、ゴダーニなど、倒すまでいつまでも攻撃してくるものだ。

このうち倒すまでいつまでも登場し続けるボスキャラたちは、倒すのに手間取っていつまでも生かしておくと、吹き出す火の玉などのスピードがどんどん増してきて、とても危険な敵となる。

だから、ボスキャラはできるだけ素早く倒してしまうのがベスト。弱点に狙いを定めて攻撃するようにしよう。



⬆敵の弱点を攻撃して、手早くやっつけるように！ 敵が後退していく時も狙えるゾ



⬆モタモタしていると敵の弾が速くなってヤラれてしまう

STAGE 11 PARMS

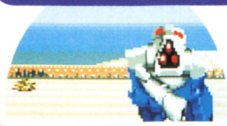
45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

スタートして5秒後くらいから画面の左右交互にソードタワーが3本ずつ、そしてその間に岩が出てくる。登場する敵はドムのみだが、緑・黒・青・赤のそれぞれが違う動き、攻撃をしてくるので要注意だ。

最後に赤と青のドムが。赤ドムはとびはねながら接近、青ドムは同じくジャンプして来るものと、3体一緒に迫ってくるものが。

このあたりから、黒・青・赤・青の順にドムが登場する。黒ドムは、前後に3体重なって、ジャンプしながら攻撃してくる動きを知れば楽勝。

すばやい動きの青ドム



⬆トモス的な配置で3機一緒に登場。接近してくると迫力ある

黒ドムは3体重なって



⬆トリプル・ジェットストリーム・アタックと呼ばれる攻撃を

すべるように近づく緑ドム



⬆多数出現したら、回りながら弾をうまくよけつつ攻撃しよう

遠くから攻撃してくる赤ドム



⬆遠くからも弾をうってくるヤツ

このあたりで赤ドムが出現。遠くからでもドンドン攻撃してくるので、画面に入ってきたら素早く片ずけてしまおう。

まず緑ドムが、岩の間をゆるいカーブを描いてスーッとすべるように接近してくる。そして、黒ドム、青ドム、緑ドム、青ドムの順番でたえまなくドムが登場。弾にあたりやすいので気をつけよう。

サルペドン



⬆頭が2つあるガイコツのドラゴン、サルペドン。これも弱点の頭を狙ってひとつずつ倒していこう

STAGE 12 BONUS

30 25 20 15 10 5 0 second

ステージ12は2つ目のボーナスステージだ。

正義のドラゴン・ユーライアにまたがり普段は壊すことのできない住居タワーやコントロールタワーをバッタバッタとなぎ倒してスコアをかせごう。

中盤あたりから、コントロールタワーが登場する。画面の右から左、左から右へと、大きな曲線を描くように連立していて、終盤では左側に集中して建っている。この流れを覚えておいて、あとはユーライアをうまく操作すれば、高得点ガッポガッポなハズ。

住居タワーをなぎ倒して進め！



⬆住居タワーがズラッと建ち並んでいる、ステージ前半。なぎ倒して進むのみだっ！

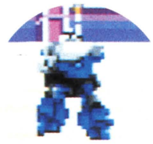
ユーライアにまたがって、ステージの始まりから中盤までは、住居タワーが建ち並んでいる。味方のドラゴンをうまく操作して、ここぞとばかりに倒していこう。他のステージでは破壊なんてできずに、ひたすらよけまくってるだけだもんね。中盤あたりには、ビンズビーンもキラキラと出現する。見とれている余裕があるのはここくらいだよね〜。

STAGE 13 DRAIL

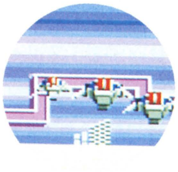
35 30 25 20 15 10 5 0
second

ドムとムカデンスがかわるがわる

ステージ後半、ここにも青ドムと赤ドムが登場する。このステージに出てくる青ドムは、ピョ〜ンとジャンプしながら接近してくるもの。敵の動きに合わせてジャンプし、攻撃しよう。一方の赤ドムも同じようにジャンプしながら、ナナメに近づいてくるが、青ドムよりずっと動きが速くてツライ。また、ドム登場の合い間には、おなじみムカデンスも。



⬆青ドムはとび跳ねながら接近してくる



⬆どのステージにも出現するムカデンス



⬆高速の赤い弾を遠くから撃ってくる赤ドム

ジェットが飛びまわる!

スタートして5秒後くらいから20秒くらいまで、ジェットの攻撃が続く。2タイプ、いずれも猛スピードで飛来するが、動きのパターンをつかめば、ここはきっと切り抜けられるハズ。



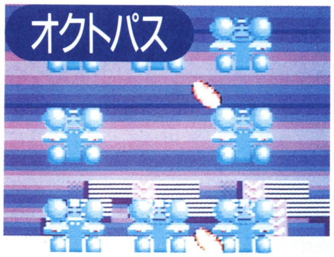
⬆ジェット1。画面を横切って飛行する



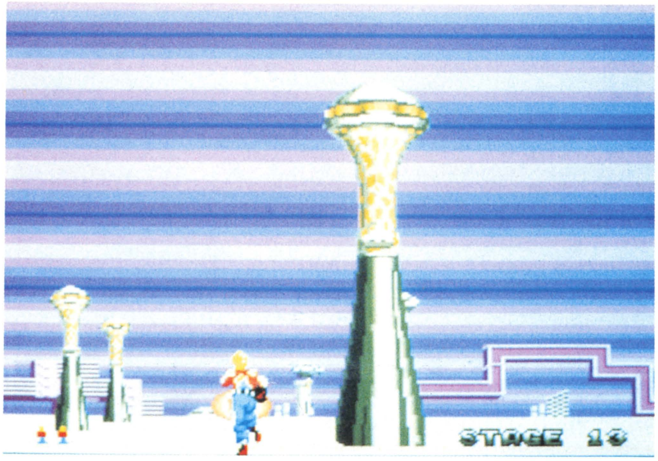
⬆ジェット2。まっすぐ向かって来て、その後上へ

ステージの前半は、木々の合い間を縫って、2つのタイプのジェットが波状攻撃をしてくる。ジェット1は地面に水平に、画面を横切る感じで飛行するので、敵とは逆のほうから回り込んで攻撃しよう。同じほうに行くと、弾をモロに受けてしまうゾ。また、ジェット2は、3機横一列に並んで飛んできて、ある程度接近したところで真上に上昇する。動きが速いので、発見後すぐに次次撃ち落とすほうがよいだろう。

後半は、連立するドームタワーの間をドムとムカデンスが交互にやって来る。ボスは回りながら攻撃してくるオクトパスだ。



⬆こっちもぐるぐる回りながら攻撃するとすぐ死ぬ



⬆ステージ中盤から、ドームタワーが連立するこんなシーンが続く。タワーの間をすり抜けて、敵を撃て!

STAGE 14 ASUITE

32 30 25 20 15 10 5 0
second

全18ステージのうち、最もスクロールが速いステージ。これまでにも天井が降りてくる、似たようなステージがあったが、ここが一番スピード感があって、スリリングな展開なのだ。障害物はドームタワーと、前方からゴロゴロころがってきてハリアーに迫るビンズビーン。さらに空中からは、ムカデンスが弾を撃ってくる。

ドームタワーがほとんど隙間もないくらいに連立している中、前方からビンズビーンが流れてくる。そして空中にムカデンスもチョロチョロ…。このパターンが、スタートして5秒後から25秒後の間、繰り返し現れるのだ。閉塞感とスピードに耐えられるか!?

これまでは画面の左右どちらかの側から3機ずつ飛来し、ナナメにつっきるように去っていったムカデンスだが、天井が上がる直前は、両方の側からやって来る。攻撃される前に撃て!撃ち落とした頃、ちょうど天井が上がって、まわりにルーパーを連れたボス・バーバリアンと対決だ。

ムカデンスが群れをなして

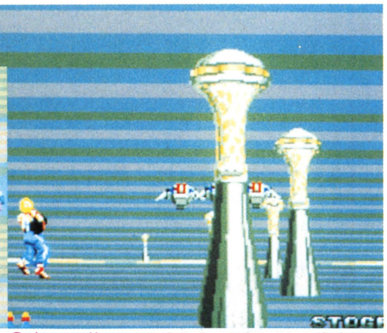
どこにでも出て来るムカデンス。数機が編隊となってまっすぐ飛来する、ただのザコキャラなのだが、スクロールは速いし、ドームタワーが連立するステージなので、ムカデンスも早めに退治して進もう。モタモタしていて敵に弾を撃たれてしまうと、逃げるスペースがなくなってしまうのだ。発見したらすぐ撃ち落として進路をつくること!



⬆ムカデンス。このステージは狭苦しいので、なるべく撃ち落とせ



⬆顔面のまわりをルーパーが高速回転している。まずルーパーを倒して…



⬆床と天井にはさまれたステージ。破壊不能な障害物が多く、よけるのがタイヘンだ

ビンズビーンがおしよせる

キラキラと輝きながら現れる20面体宇宙船、ビンズビーン。これは破壊不能なので、これまで同様、必死によけまくろう。上、下、上、下と順番に出現するパターンもこれまでと同じだから、リズムをつかんでよければいいのだが、このステージでは、このビンズビーンの動きもハイ・スピードになっているので要注意。出現直前からグィーンという音がするので、音をきいたらすぐにリズムに乗れるようにするのがポイント。



⬆ドームタワーが並び建つステージ。前方からは、ほとんどたえ間なくビンズビーンがおし寄せて…



⬆上、下、上、下の出現パターンを覚えてしまえば、こんなもの…

STAGE 15 VICEL

45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージが始まると、まず石が出てくるよね。その石はいままでのステージのように一直線に飛んでくるのではなく、ナント波形状の飛行形態をしているんだ。だからこの場合は、空中を飛びながら石を攻撃するのではなく、地面を走りながら攻撃をして、石が通り過ぎるのを待ったほうがいいよ。

あと、このステージは全体を通してインカ柱が多く出てくる。その間を縫ってムカデンスをはじめ青ドム、赤ドム、インカ柱につきもののアイダ、そして先に説明した動く石がビュンビュン飛んで、ハリアーを襲ってくるので、うまく進んで行こう。ここでは、出てくる敵を全部倒していくという気持ちより、よけながら進むというのをオススメする。ボスは骨の体のバルダだ。

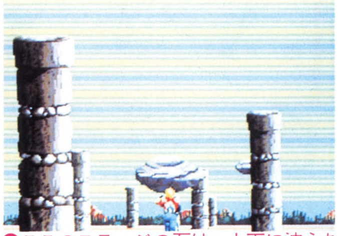
インカ柱の中を縫って赤ドムが出てくる。大きくよけられないときは、緊急措置として上下によけよう。弾を防げ。

インカ柱といえばアイダというわけで、ここでもアイダが登場する。こいつは、出現すると炎を吐いてくるので、早めにやっつけたほうがいい。そうしないと、よけている間にインカ柱やアイダの炎にやられてしまうからだ。つまり先手必勝なのだ。

顔がコワイ! アイダ

アイダは遠くで見ても、そして近くで見ても、とてもコワイ顔をしている。特に目なんかは逆三角形の赤い目をしていて、スゴミがあるよね。さらに炎なんかを吐きやがって、一体何食っているのだろう。

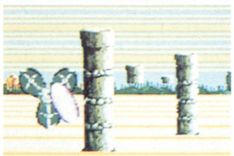
こういうデカイ顔をして画面にのさばっている奴なんかサッサ、サッサとやっつけて先へ進んでしまえ! アイダが動くほうにハリアーを動かして連射するという積極攻撃を取ると、次々ヤラれてくれる。



ここのステージの石は、上下に波うちながらハリアーを襲ってジャマをする

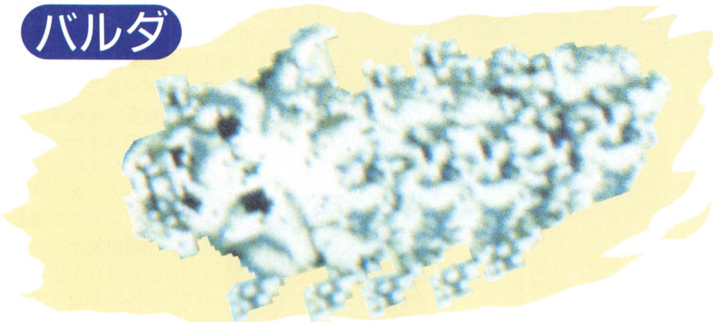
久々にトモス登場

もうこの辺まで来ると、トモスも積極的になるようで、いきなりハリアーの目の前に現れてくる。ここではムリにトモスを狙おうとして1カ所にいると、インカ柱にぶつかってしまうおそれがあるので、倒せるだけ倒したら、あとは勝手に去っていってしまうよ。



やけに積極的なトモスくんです

バルダ



ステージ15のボス。バルダを倒すには、遠くから近くにくるときには炎をよけまくり、画面中央へ最も近づいたときに、ハリアーとバルダの頭を重ねれば、簡単

STAGE 16 NATURA

50 45 40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

このステージの敵はドムばっかりで、まさにドムの総攻撃なのだ。障害物は岩と住居タワーだけだ。全体のキャラが少ないけれど、とってもキツイステージである。住居タワーをうまくよけながらドムを倒さなくてはいけないゾ。もうここでは、ハリアーを少しでも同じ場所にとどまらせておくと、すぐドムの弾がせまってくるので、何がナンでも常に動きまわろう。

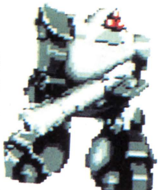
ここのボス、スタンレイは倒す必要はないので、スタンレイの出すドムなどをよけているだけで、クリアすることができる。

ステージの終盤は、もうメチャクチャにドムが攻撃してくる。まず青ドムが急にハリアーの目前に出てきて、画面を覆いつくす。そして、黒ドムが出現。これをクリアすると赤ドムがたくさん襲ってくる。倒しても倒しても次から次へと赤ドムが出てくるので気が抜けない。しかも住居タワーの間を縫ってくるので、赤ドムの弾とタワーと両方に注意しながら進んでいかなくてはいけないのだ。タイヘンだがガンバレ。

ステージの中盤では、青ドムと赤ドムが出現! 青ドムは割と楽に倒すことができるが、赤ドムは動きが速いので気をつけるように。敵が近づいてくるときの音に注意するとよいだろう。

黒ドムも登場!

ここらあたりで、黒ドムが3体で出てきて襲ってくる。攻撃パターンは、いつもと同じ3体合同の攻撃だ。円運動でやっつけろ。



3体で攻撃するのが得意な黒ドム

次に青ドム!

この辺に出てくる青ドムは、地上をはってくるヤツと、空中に飛んでいるヤツの2種類ある。

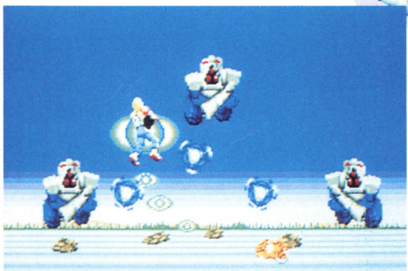


肩をイカらせているドム

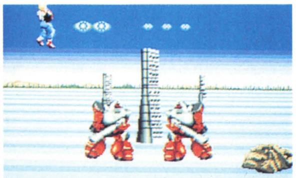
スタンレイ



ボスのスタンレイ。ドムを吐き出してくる。倒す必要はナイヨ



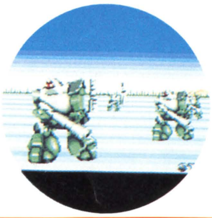
ドムたちが急にせまってくると、迫力がありかなりビビッてしまう。巨大な体だからね



ドムの接近をうまくかわすハリアー。衝突しないようにしようネ

まず、緑ドムが出現する

まずは、こて調べとばかりに、緑ドムが登場する。以前だったらドムはステージの後半あたりに出てくるのだが、出世したもんだ。ここでは、まだ住居タワーが出てこないので、攻略ポイントである、円を描くような攻撃でうまく倒せるかと思う。まあこのへんでハリアーがやられてしまうのだったら、キミはこのステージはまずクリアできないだろう。初めから気合いを入れていこうネ。



緑ドムはスペルようにして移動をしているのダ

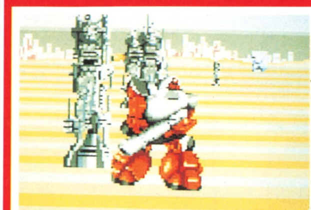
STAGE 17 NARK

40 35 30 25 20 15 10 5 0 second

ここは、ドームタワーとビンズビーンが初めのほうに出てくるが、天井はない。敵キャラはドムを中心にたくさんの種類の敵がでてくる。

このステージのボスはウイウイジャンボ。ターザンのような姿をしていて、左右にコマイヌを連れている。ウイウイジャンボはバリアーのようなものに囲まれているが、左右のコマイヌを攻撃していれば、バリアーがなくなり倒せるヨ。

赤と青のドムが順番に



○このドムたちを倒せば、あとはウイウイジャンボとの対決のみだ

ここら辺に赤ドム、青ドムが出てくるが、前のステージでドムの攻撃をかわすことができているキミなら、そんなに苦労しないで、通過できるだろう。

ただ、アイダもいっしょになって出現するのでちょっとタイヘンだ。だからあまり深追いしないで、逃げまわっているのもよいかもしれないネ。

ここではビンズビーンとドームタワーを通過していく途中に、アイダが出てくる。タワーをうまくかわしていきながら、早めにアイダを倒してしまわないと、炎を出してさらによけにくくなる。覚えておいてネ。

石の巨顔が、また

ここにもアイダが登場してくる。炎さえ気をつければ、ラクショーで先へ行けるハズ。



○またまた登場のアイダ。でも、これで、最後なのだ。バイバーイ!

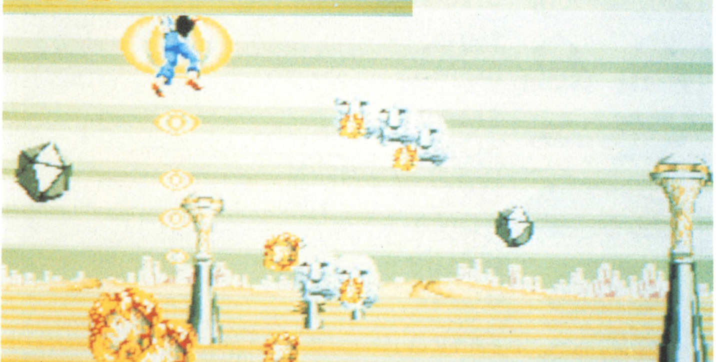
ここはステージ4、9、14と同じ障害物が出てくるけれども天井はないので、せま苦しい感じは受けないだろう。しかし、ムカデンスなどの敵は動きも、撃ち出す弾も速いので、よく敵などを見ていなくてはダメだ。

赤ドムが出てくるため、ハリアーの移動も素早い動きが要求される。弾をやたら多く撃ってくるので、動きをよく見て、狙いをハズさないようにしてネ。

ウイウイジャンボ



○こいつがボスのウイウイジャンボ。左右にコマイヌを連れているのダ



○敵の攻撃をかわすハリアー。このステージはもう、少しの間でも1カ所にとどまることは許されない。タワーのすき間をうまく利用して、チョコマカ動くことが大切だ

STAGE 18 ABSYMBLE

いよいよラストステージ。ボスキャラ総出演だ!!

ザコはお呼びじゃないっ!

さあ、ついにやって来ました、最終ステージ。ここは、ザコキャラなどは全く出なくて、今まで戦ってきたボスキャラとの対決だから、割と楽にクリアできるだろう。コイツらを倒せばユーライアがキミを迎えにきてくれる。

ゴターニ



○双首竜のゴターニ。片方ずつ倒していけばよい。接近したときに撃て

バーバリアン



○まわりをルーパーで防御しているバーバリアン。画面左の場所で撃て!

スケイラ



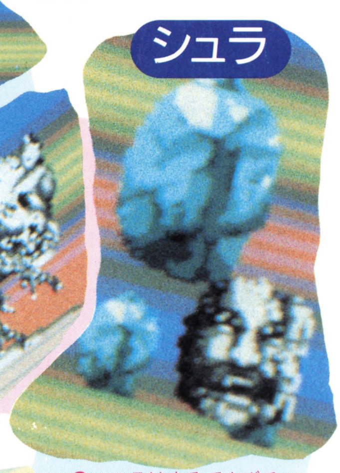
○ステージ1で登場のスケイラ。簡単に倒せる

アイダ



○アイダがたくさん群れをなしている。炎には気をつけようネ

シュラ



○シュラはまるでカボチャのような顔をしてるのダ

サルペドン



○ゴターニに似た、骨の双首竜。弾に当たると体が赤くなるのダ

バルダ



○バルダは最も近づいたときを狙ってやっつければよい



開発資料大公開で徹底攻略しまくり！

ファンタジーゾーン

PCエンジン待望のニューゲーム『ファンタジーゾーン』！ 今月は、特別にメーカーからの開発資料を公開しての徹底攻略をしていこうかと考えております

発売中
NECアベニュー
4900円／2メガ

まずは基本的なコトを

ファンタジーゾーンとは？

『ファンタジーゾーン』は、1986年に業務用（つまりゲームセンターのビデオゲーム）にセガエンタープライゼスから発表され、大人気を呼んだファンタジーシューティングゲーム。

主人公のオパオパを操作して、飛来する敵編隊と戦いながら、10基の前線基地を破壊していく。

すると、巨大なボスキャラクタが出現、これを倒して次のステージへ進む内容になっている。

各ステージの美しい背景が、とても印象的なゲームだ。

敵を倒して



敵編隊を全部撃ったり、前線基地、ボスキャラクタを倒すと……

お金を貯める



コインにかわるんだ！ これをすかさず取って集めるべし！

ボスは早めに倒せ

前線基地を壊して得られるコインの金額は、そのステージが始まってから8秒後までが1番高い。時間が経つと安くなる。



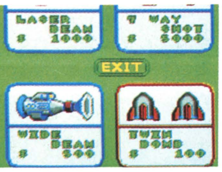
ステージが始まってすぐ倒すと、こんなに大きいコインが



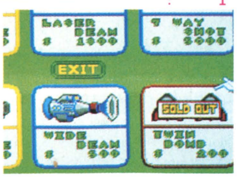
ぐずぐずしてるとコインはどんどん小さく安くなっていく

アイテムショップで買い物

アイテムショップは、ゲーム中に出現する赤い風船を取ると入れる。何度も買うと値段の上がるアイテムもあるから注意！



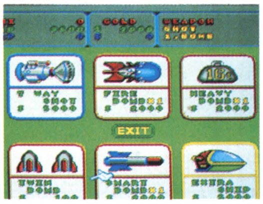
ツインボムを$100で売っている。でも1度買うと……



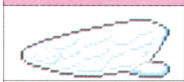
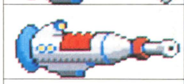
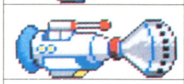
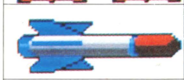
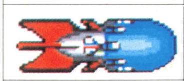
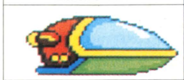
$100値上がりして$200になっている。なんと！

ショップの出現法則

ショップは、コインを2000取ると出る。以後5000、10000、15000、20000と出現するために必要なコインの数は増えていく。



コインをたくさん貯めて買いに行きたい

アイテム	アイテム名	初期値	値上がり値	威力
	BIG WINGS	100	値上がりしない	1.6倍
	JET ENGINE	1.000	〃	2.4倍
	TURBO ENGINE	10.000	〃	3.2倍
	ROCKET ENGINE	100.000	〃	4倍
	WIDE BEAM	500	+400	1
	LASER BEAM	1.000	+800	30／秒
	7 WAY SHOT	5.000	+4.000	2
	TWIN BOMBS	100	+100	直撃6 周囲4 （爆風）
	SMART BOMB	2.000	+1.000	2
	FIRE BOMB	2.000	+500	100
	HEAVY BOMB	2.000	+1.000	100
	EXTRA SHIP	5.000	20.000 50.000 100.000 200.000 以後200.000	

●武器の威力はツインショットの片側1個の威力を「1」として概算してあります

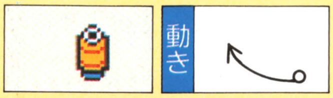
登場キャラクタ

―ザコキャラ編―
表の見方

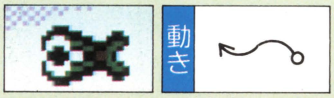
『ファンタジーゾーン』には、全部で24種類のザコキャラクタが登場する。彼等の名前と、その特徴を示したのが、下の表。

そして各表の左下の写真は、そのキャラクタの姿を、右下にある線形は、飛行パターンを表す。これで敵キャラクタの性格を覚えて、戦闘に役立てよう。

1 アスオム
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●１匹だけ撃ってもコインを落とす
●オパオパを正確に追いかけてくる



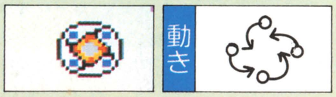
2 ソーサン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●上下16ドットの幅で揺れながら、横方向に移動する



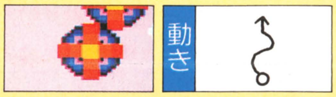
3 ムーコロン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●１匹だけ撃ってもコインを落とす
●周期的にウデを振りながら横へ移動



4 シーソール
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●円陣を作って出現して、それぞれもまた回転しながら、横方向へ移動



5 スクエル
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●画面に出現後、オパオパの動き、位置に影響されずに一定コースを移動



6 ゴ ロ
●登場すると、画面の両端で回転しながらタマを吐いてくる。やっつけないとしつこく攻撃してくる



7 ボント
●オパオパを中心に、画面外から集結してくる。それをオパオパが避けた場合、画面外に向かって散っていく



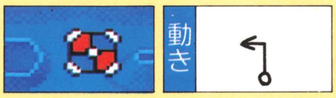
8 シャトプー
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●１匹だけ撃ってもコインを落とす
●オパオパを正確に追いかけてくる



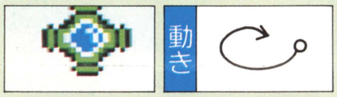
9 パタパタ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●トリのようなキャラクタで、Ｖの字型の一定コースを編隊で飛行する



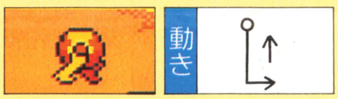
10 エフザブ
●ドリンガから真上に発射される。そしてオパオパのいる高さまで上昇すると、真横に転がってくる



11 ボッタコ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●低空を飛んできて、しばらくすると上昇して去っていく



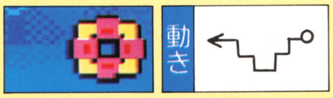
12 ボルボル
●パタートンから降りてきて、地表を歩いている。オパオパが上にいるとオパオパめがけて飛び上がってくる



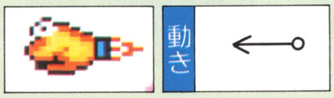
13 ジェリィ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●Ｖの字型の一定コースを編隊で飛行するキャラクター



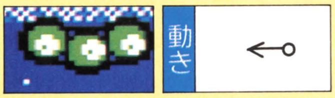
14 ビリヤン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●１匹だけ撃ってもコインを落とす
●田の字、ロの字に変化しながら移動



15 ボテリン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●ロケット噴射して、加速したり減速したりして、横一直線に移動する



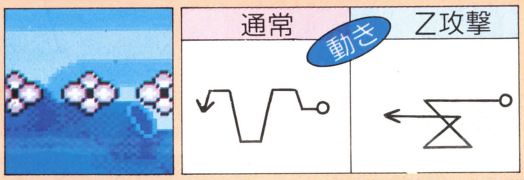
16 サヤサヤ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●サヤエンドウに目が３つ付いたような格好。両端の目が上下しつつ移動



17 エムエフ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●カメラのような形をしていて、10機で三角型の編隊を組んでやってくる

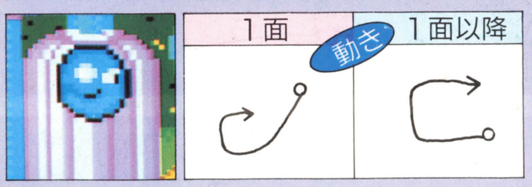


18 オニャンマ



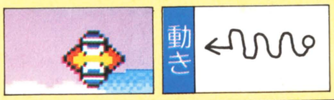
●４面に登場するが、キャラクタは同じでも、飛びかたの違うヤツがいる。それはＺ攻撃と呼ばれる
●登場してから４秒すると逃げ出してしまう

19 キリキリ

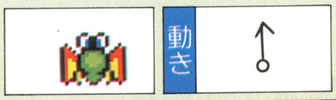


●ほぼ全面に登場するが、１面に登場するキリキリは他の面のキリキリと動きかたが異なる
●登場してから９秒たつと逃げ出してしまう

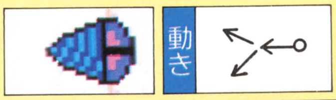
20 ポヨン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●上下に高度を変えながら、ジャバラ状のコースを描いて移動する



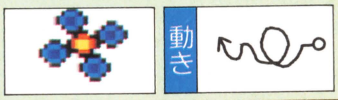
21 チャンバ
●バイバーブのハッチから、1.2秒おいて２匹出てくる。４秒たつとまた２匹が1.2秒おいて出てくる



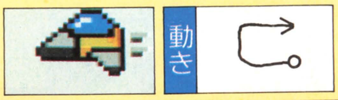
22 リクル
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●ドリル状の敵キャラクター。タテ一列に並んで飛んでくる



23 フローアイ
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●くるくるとセンプウキのように回転しながら蛇行するキャラクタ



24 クロン
●登場してから４秒たつと逃げ出す
●画面の端に近づくと、大きく旋回して反対方向へ飛んでいく



各面のザコキャラの出現時間

出現には法則がある！

『ファンタジーゾーン』には、たくさんの敵キャラクタが出現するけれど、彼等は別に適当に現れては去っていくというワケではない。

敵キャラクタの出現には、キチンと法則がある。順番と時間に従って、決められた高さからオパオパに向かって飛んでくるようになっている。

その法則をよく知っていれば、「おっ次はあの辺からソーサンがくるぞ」「今度はアソコからキリキリだ！」という具合に、うまく敵キャラクタを迎え撃つことができるコトになる。

出現表見ながらプレイ

そこでこれから紹介する『ファンタジーゾーン』の各ステージ攻略には敵キャラクタの出現表がついている。なんとコレは各ステージが始まってから、どういう敵キャラクタが、どういうような順番で登場するかが書いてある、PCエンジン版『ファンタジーゾーン』の極秘的開発資料だ。

表の最上段横1列のアルファベットの並びは、敵キャラクタの種類を表し、2段目横1列は、敵キャラクタが登場するまでの時間（秒）を表しているんだ。そして○印のついている高さから、敵がやってくるというワケだ。

この表を傍らに置いてチラリチラリと見ながらプレイすればきっと少しは上手にプレイできると思うよ。

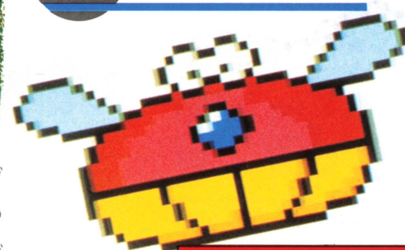
STAGE 1 プラリーフ ⊙緑の惑星



花と緑の背景が美しい

『ファンタジーゾーン』ゲームスタートして、第1の舞台がココ。スタートした直後は、オパオパはまだなにも装備していない状態で攻撃能力が低い。前線基地のドラリンフラーをふたつ破壊すると、SHOP 風船が飛んでくるから、すかさずタッチしよう。そしてビッグウイング（腕に自信のあるひとは、もう1ランク上のジェットウイングでもいいぞ）とツインボムを買うんだ。あとは、そんなにお金もないだろうし、せいぜい買ってもワイドビーム。でもコレはあまり必要とはいえない。このステージの前線基地を壊すのには持前のツインショットで十分。

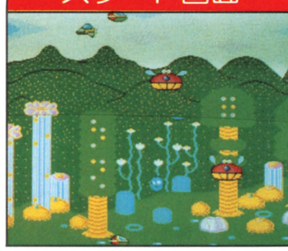
前線基地 ドラリンフラー



ハネをパタパタさせて

ステージ1のドラリンフラー。ツインショット（片側を1個とする）を16発当てれば壊せるんだ。まだ最初のステージということもあって、そんなにオニのように連射しなくても破壊できるハズだよ。

スタート画面



キャラ	X	B	X	C	K	B	B	X	X
時間	16.7	20.0	3.0	0.5	2.0	3.5	0.5	2.0	4.6
				○					
	○			○	○	○		○	
			○	○			❷		○
		❷	○	○				○	○
			○				❷	○	
	○				❷	○			

STAGE 2 タバスコーダ ⊙火の惑星



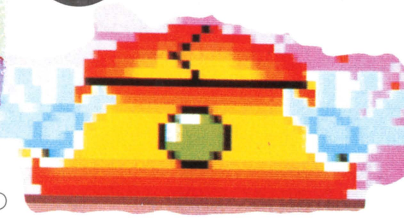
レーザーを使ってみる？

ステージ2のタバスコーダでは、前線基地のバイバーブも少し耐久力が上がって、壊すのが難しくなっている。

腕に自信のあるひとは、ここのショップでは、なにも買わないで、ツインショットとツインボムだけで戦ってもらいたい。特に前線基地のバイバーブは、ツインショットとツインボムの両方がヒットするような位置で攻撃すると、壊しやすいぞ。

腕に自信のないひと、楽をしたいひとは、ショップでレーザーを買うといい。レーザーの効力を使い切る前に、余裕で10個全部のバイバーブを壊せるハズだ。これは楽ちんだ！

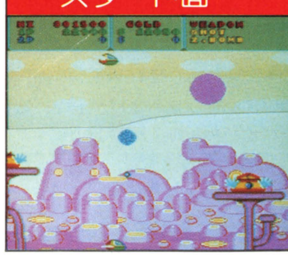
前線基地 バイバーブ



少しカタくなってるよ

バイバーブはツインショットを32発当てると破壊できるぞ。前ステージのドラリンフラーの2倍のカタさだ。まいったね。そして上についてるハッチは、4秒ごとに開いて、チャンパを出してくる。注意しよう。

スタート面



キャラ	S	W	D	S	O	D	D	W	S	S	A	W	D
時間	4.0	2.0	2.2	1.5	3.1	0.5	0.2	0.2	0.2	1.3	2.2	0.1	0.1
											○		
	○								○		○		○
				○		○	❷			○			
		❹		○	❷			❹	○	○		⓬	○
				○	❷	○			○		○		
	○		○		❷						○		

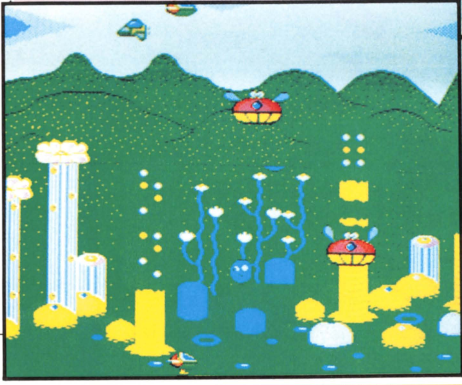
敵キャラ出現表で完ペキプレイ

出現表の上のアルファベットは、以下のように敵キャラと対応。●A＝アスオム、B＝ソーサン、C＝ムーコロン、D＝シーソール、E＝スクエル、F＝ゴロ、G＝ボント、H＝シャトプー、I＝パタパタ、J＝エフザブ、K＝ボッタコ、L＝ボルボル、M＝ジェリィ、N＝ビリヤン、O＝ボテリン、P＝サヤサヤ、Q＝エムエフ、R＝オニャンマ、S＝キリキリ、T＝ポヨン、U＝チャンバ、V＝リクル、W＝フローアイ、X＝クロン

■表の見方

○印のついているところが、敵キャラクタの出現する高さだ。数字の書いてあるモノは、匹数を表して、その数の敵が出現する。

敵キャラ	アルファベットのAからXまでが敵キャラクタ名と対応
時　間	そのキャラクタが出現するまでの時間を秒で表しているよ



キャラ	X	B	X	C	K	B
時間	16.7	20.0	0.5	2.0	3.5	3.5
				○		
	○			○	○	○
			○	○		
		❷	○	○		
			○			
	○				❷	○

画面の高さ

ボス　スタンパロンはハッパを吐く

口を狙って撃つんだ！

ボスキャラクタのスタンパロンは、周期的にハッパを大量に吐いてくる。もちろんハッパに当たってはアウトだ。

でも画面をよく見るとわかるけど、スタンパロンはまず始めに8発のハッパを吐き、その次に19発のハッパを吐いている。19発吐いたあとは、やはり8発ハッパを吐いている。ハッパを吐く量が少ないときを狙って、集中的に攻撃すると倒しやすい。

吐くハッパが少ないときを狙え





❶スタンパロンが19発ドバドバと吐いたら、次の攻撃は少ない。思いきって口めがけて撃ちまくってやろう！

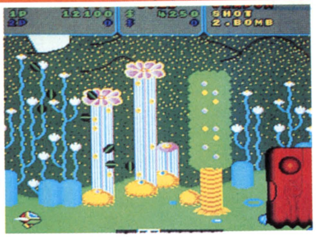
戻ってくるハッパ



❶あまり前方にいるとかわしたハッパが戻ってくるぞ

C	K	B	B	B	C	C	C	X	X	X	K	X	K	B	C	B	K	B	C	X	X	C	X	X	K	B	C	B	B	C	K	X	X	X
8.0	0.5	2.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.0	1.2	1.4	3.0	0.1	0.3	0.4	2.5	0.1	0.5	1.5	1.5	0.5	0.7	0.7	0.9	1.1	1.1	0.1	0.1	2.0	2.0	2.0	2.0	0.5	3.5	6.5
○							○																									○		
○	○						○				❷		❷	○	○		○	○								○		❷			○			○
			❹		○		○					○							○			○					○	○				○		
					○	❷	○	○	○	○				○		❷		○								○		❷		○			○	○
○		❸			○	○	○					○		○				○	○							○	○					○		
○	❷			❺				○	○	○	❸		❷		○		❸			○	○		○	○	❷			❷	❷		○			○

下の方で倒せ



❶地表近くで倒すと、コインが大きく跳ねないよ！

ボス　ボーンダはヘビーボム一発で

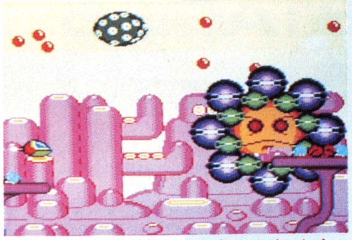
タマがくるくる回るよ

ボーランダは、ヒマワリのような格好をしたボスキャラクタだ。内側を回っているタマは全部で8個あるけど、これは4発撃つと壊せる。8個全部壊せば、ヤツはオダブツになるぞ。

戦い方としては、もうひたすらツインショットを撃ちまくる方法と、ヘビーボムを買って一気にやっつけてしまう方法のふたつがある。安全に早く倒したいならヘビーボムでいこう。

上から降ってくるタネを避けろ

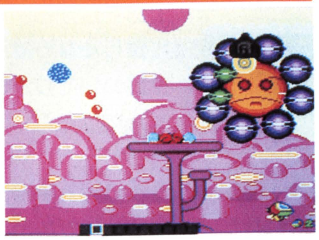




❶オニのように降ってくるタネ。タネとタネの間をすり抜けるようにかわせ！

D	D	A	O	A	S	S	S	W	W	S	D	A	W	D	D	O	S	S	S	S	A	O	D	W	A	D	X	S	S	S	S	S	S	X
0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.6	1.0	1.4	10.8	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.3	0.1	0.3	0.1	0.3	0.5	0.7	9.0	9.3	1.5	1.0	1.0	1.0	0.1	0.1	8.0	8.4	8.8	9.2	10.8	10.8
				○																														
○	○			○							○	○			○								○										○	
		○	❷	○						○	○										○		○					○						
		○	❷	○	○	○	○	⓬	❻		○												○	❻	○									○
○	○	○	❷	○						○	○		❹	○	○	❷					○	❷	○				○		○	○	○	○		
			❷		○	○	○					○				❷	○	○	○	○		❸				○							○	

ヘビーボムで一気に！



❶ボーランダの下に回り込んで一発撃てばイチコロ！

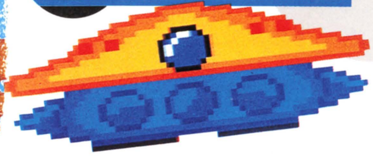
STAGE 3
ラ・デューン
⊙砂の惑星



レーザーで戦おう!

砂ぼこりにケホケホとむせてしまいそうな星、ラ・デューン。うまいひとなら、このステージも、まだツインショットとツインボムの装備で戦えると思うけど、やはりそろそろレーザーでも買って使ったほうが安全でいいと思う。前線基地のパタートンは、ほとんどが地表からそんなに離れていないところに浮いている。戦いも低空を中心に繰り広げられるだろう。

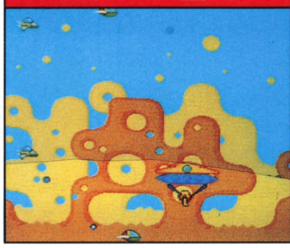
前線基地 パタートン



円盤のような基地だ!

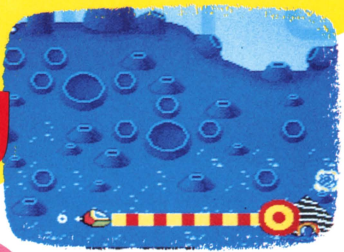
パタートンは、ステージ2の前線基地よりも、さらにカタくなっているんだ。なんと40発撃たないと倒せない。なるべくなら安くて威力のあるレーザーを

スタート画面



キャラ	X	Q	D	X	F	F	D	D	Q	X	X	H	Q	D	D	D	H
時間	4.6	7.6	3.0	3.0	0.1	2.8	3.1	6.2	1.0	1.0	1.6	3.8	0.4	0.4	0.4	0.4	0.1
					○	○											
	○									○		○		○			
				○			○	❷			○	○	❿		○	○	○
		❿		○					❿	○	○			○			○
				○			❹			○		○			○	○	○
	○		○									○					

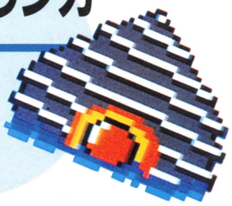
STAGE 4
ドリミッカ
⊙超惑星



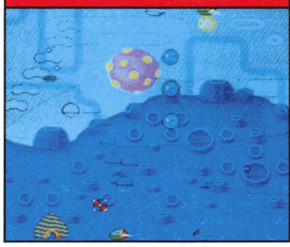
ここもレーザーが便利

ここの星の前線基地は、とても特徴的で、すべての基地が地面の上に建っているんだ。そこでレーザーを買うことをお薦めする! レーザーをバリバリと撃ちながら、地面の上を右か左に歩き続けるんだ。前線基地のドリンガーが出てきたら、少し立ち止まって壊れるのを待てばいい。これで、すぐ全部の基地を壊せるぞ。この間、空中からの攻撃はほとんどこないから、安全＆スピーディな攻略だね。

前線基地 ドリンガ



スタート画面



キャラ	S	R	V	S	E	V	G	R	S	S	N	R	V	G	V	G	N	E	N	S	S	S	R	R
時間	4.6	8.0	3.2	2.3	0.1	7.1	0.1	0.1	0.8	2.0	2.6	0.5	0.5	0.6	0.2	0.2	0.1	0.2	4.2	0.1	0.5	0.9	3.0	3.4
							❽							❽		❽								
	○								○		○								○					
				○						○	○													
		❽	❽	○		❽		❿	○	○	○	❿	⓲		❽				❹	○	○	○	❻	❻
				○					○		○						❸							
	○				❻													❽		○	○	○		

STAGE 5
ポーラリア
⊙氷の惑星



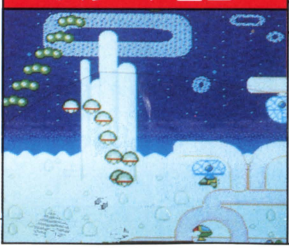
キレイな雪景色だな…

このステージあたりから、ゲームも本格的に難しくなってくる。まるっきり買い物をしないでツインショットだけで戦うのは、とてもツライだろう。やはりここでは、7ウェイショットとレーザー両方使って戦おう。ひとつめの武器の効力が、無くなってしまうと、セレクト用風船が飛んでくる。これをすぐに取って、もうひとつの残ってる武器を選んで、戦うんだ。前線基地のパッカリアンは、相当カタイから、こんなふうに武器を2連続で使っていかないと、全部壊すのは、とても難しいぞ。無理をしないで、武器を有効に使っていくことが大切だ。

前線基地 パッカリアン



スタート画面



キャラ	P	M	P	V	F	F	V	M	P	H	M	P	M	H	M	F	F	F	P	V	F	H	F	H	V	M
時間	2.7	4.0	3.3	2.2	4.0	8.5	8.5	8.5	11.0	0.1	1.0	0.7	0.2	4.2	6.8	0.1	4.6	9.1	9.1	13.0	13.0	17.0	0.1	2.1	4.3	0.3
					○	○				○						○	○	○			○	○	○	○		
	❷		❷						❷	○		❷		○					❷			○		○		
	❷		❷						❷	○		❷		○					❷			○		○		
	❷	❽	❷	❽			❷	❻	❷	○	⓬	❷	❽		⓬				❷	❷		○		○	❽	❽
			❷						❷			❷		○					❷							
														○												

使って戦いたいモノだね。
それからパタートンは、ときどき下のハッチを開けて、ボルボルを落とす。ボルボルは、オパオパが近づくと、ピョーンとオパオパに飛びついてくるヤな敵だ。気をつけよう。

ボス コバビーチはボムで倒せ

レーザーをバリバリと

コバビーチの撃ってくるレーザーは、撃たれてから「あっ、危ないな、避けよう」と思っても遅い。レーザーは速いから思ったときには、もうオパオパは生きていないだろう。レーザーの射程の外から、戦略的に戦っていくことが大切。

F	F	F	H	X	X	X	Q	X	Q	D	H	Q	D	D	F	F	X	X	X	X	Q	H	H	F	F	D	H	D	Q	X	F	F	F	X
0.1	2.8	5.5	5.5	0.1	0.3	0.5	0.5	0.1	0.1	0.1	0.1	2.5	2.5	1.0	3.5	6.2	7.0	7.2	7.4	7.6	0.1	0.1	0.1	0.1	2.8	2.8	1.2	1.2	1.2	0.1	2.0	4.7	7.4	3.0
○	○	○	○												○	○								○	○						○	○	○	
			○							○	○			○									○			○								○
			○					○		○																○								
			○	○	○	○	❿		❿	○		❿									❿	○	○			○	○		❿					○
								○		○			○	○												○				○				
				○	○	○					○						○	○	○	○								○						○

ツインボムでプチプチ壊せ！



コバビーチの正面にいたら危ないぞ！ 上の方からツインボムを当てて少しずつ壊していけ

ヘビーボムで一気に！



ヘビーボムなら一発でやっつけられる

ドリルのようなヤツだ

ドリンガは3のパタートンと同じく40発の攻撃で倒れる。たまに頭の部分が開くと、エフザブがでてくるぞ。オパオパと同じ高さになると近づくから注意。

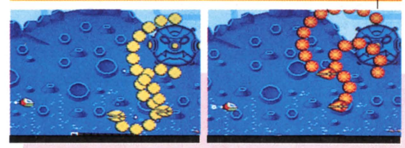
ボス クラブンガーは手をクネクネ

スマートボムを使え！

クラブンガーは、2本の触手がくねくねとうねりながらタマを出す。その触手の22ある関節をすべて壊さないといけないぞ。しかしひとつの関節は、6発撃たないといけないから、結構ボタンを押す指が疲れてしまう。スマートボムが有効。

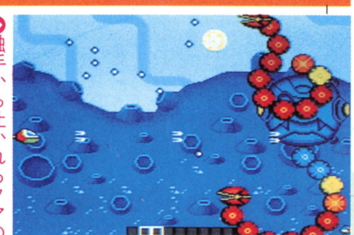
R	S	G	G	G	S	R	S	E	V	G	R	S	S	G	N	V	R	G	E	S	S	S	S	N	R	N	E	G	N	V	R	S	E	S
0.1	0.3	0.2	0.2	0.2	1.0	1.2	1.0	1.6	3.5	0.1	0.1	1.0	1.4	1.4	0.5	0.8	0.8	0.2	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	3.6	3.8	4.9	5.2	7.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.3	0.3
		❽	❽	❽						❽				❽				❽										❽						
	○				○							○																						
							○						○		○											❷			○					
❿	○					❽	○		❽		❿	○	○		○	❽	❿							○	❿					❽	❿			
							○																									○		○
								❻				○							❹	○	○	○	○				❹						❿	

スマートボムを3発！



スマートボムは画面内の敵すべてに一律2発分のダメージを与える。3発連続で使って倒せ

正々堂々と戦うとムズい



触手から吐かれるタマの多さに、怒り大爆発だ！

ダイヤのようにカタイ

パッカリアンは、蜂の巣のような、木の実のような格好のキレイな基地だ。しかしその美しいイデタチとは裏腹に、とてもカタく、48発も撃たないと、壊れてくれない。7ウェイショットで戦うのが一番有効だね。

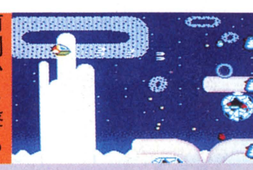
ボス ポッポーズは逃げまくった後で…

5匹残して逃げ回れ！

ポッポーズは、極小ポッポ、小ポッポ、中ポッポ、大ポッポ、編隊でやってくる。前の列にいるヤツらから倒さないと、後ろのポッポは倒せないぞ。ただし出現から60秒のあいだにげまわっているとポッポーズは、弾を撃たなくなるので楽に倒せる。

M	F	M	P	H	M	M	F	H	M	F	F	P	F	V	H	F	F	H	V	M	V	H	M	H	F	M	P	F	V	H	M	F	F	F
0.1	2.3	4.9	4.9	7.8	10.0	0.1	3.1	5.2	0.3	0.1	4.6	4.6	9.1	9.1	12.1	0.1	4.6	4.6	7.9	0.1	0.1	4.1	4.1	0.1	4.1	6.8	6.8	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	9.1	12.1
	○						○			○	○		○		○	○	○	○							○			○				○	○	○
				○				○				❷			○			○																
								○				❷			○			○						○					○					
⓬		❹	❷		⓬	❻			⓬			❷		❷	○			○	❽	⓬	❽	○	⓬			❹	❷			○	❽			
			❷					○				❷												○			❷							
				○				○																										

前列から撃ち



円を描くようにグルグルと9秒逃げよう。ポッポーズは無防備になる

5匹残し



逃げ回れ



タマ切れ



7ウェイ攻撃も有効！



7ウェイを使ってもよし。楽に倒せるよ！

STAGE 6
モクスター
⊙雲の惑星



前線基地 バルンガ



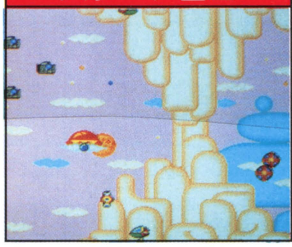
雲の上に乗ってるよ

映画『スターウォーズ』に出てくるダースベイダーの顔みたいな基地。耐久力は48発と、前ステージのパッカリアンと同じなんだ。かなりのカタさだ。

7ウェイ&レーザー!

雲の上に前線基地バルンガがあるステージ、モクスター。このステージは、難しさは前のステージのポーラリアとあまり変わらない。前線基地のカタさも同じだし、戦略的にもあまり変わりはないんだ。ショップでレーザーと7ウェイショットを買っていけばいい。あとは、ポヨンの動きに注意すればいい。

スタート画面



キャラ	Q	O	C	E	C	Q	O	N	Q	O	Q	N	Q	E	O	C	E	N	E
時間	7.3	3.3	2.0	2.7	5.2	8.7	1.5	2.0	0.1	2.0	0.1	1.5	4.5	1.0	4.5	7.0	11.0	13.4	21.0
			○		○														
			○					○				○				○			
		❷	○				❷	○		❷		○			❷	○		○	
	○	❷	○		○	○	❷	○	○	❷	○	○	○		❷			○	
		❷					❷	❷		❷		❷			❷	○			
		❷		❻			❷			❷				❽	❷		❽		❽

STAGE 7
ポカリアス
⊙氷の惑星



前線基地 ロリンガ

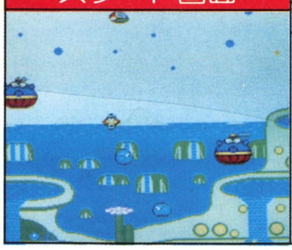


ロリンガは前線基地最高の耐久力を誇り、56発もショットを当てないと倒せない。これだけカタイとツインショットでは、1基倒すだけで指が疲れてしまう。7ウェイで戦いたいね。

美しすぎる背景……

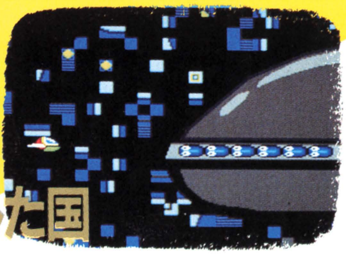
7ステージ中、もっとも美しい氷の惑星、ポカリアス。しかし難しさは、なかなかのモノがある。前線基地のロリンガは、ほとんどが画面の上のほうに浮いているが、上空で戦っていると、上からボントがやってくるので危険でもある。気をつけよう。基本的な戦法は5、6ステージと同じで、レーザーと7ウェイを買って戦っていくのが1番良いだろう。このステージをツインショットのみで切り抜けれるような人は「名人」を名乗れる。

スタート画面



キャラ	T	I	P	T	I	P	G	I	T	T	A	I	P	G	P	G	A	B	A	T	T	T	I	I	I	T	G	G	G	G	A	I	I	P	G	B
時間	3.3	6.3	3.0	3.0	5.5	1.8	1.5	0.1	3.2	4.7	5.9	8.0	1.0	0.1	1.0	1.0	0.6	0.1	0.1	3.8	4.1	4.4	5.0	5.0	2.0	2.2	0.1	0.1	0.1	0.1	2.5	4.2	4.2	4.2	1.5	1.5
							○				○			○		○			○								○	○	○	○					○	
		❻	❷		❻	❷					○	❻	❷		❷		○	○	○				❻		❻						○	❻		❷		
			❷	○		❷			○		○		❷		❷		○	○	○	○	○	○				○								❷		○
	○		❷	○		❷			○	○	○		❷		❷		○	○	○															❷		○
			❷	○		❷				○	○		❷		❷			○	○	○	○	○				○					○			❷		○
								⓬	○									○						❻									❻			○

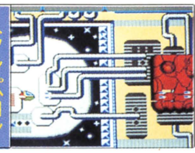
STAGE 8
サルファ
⊙悪霊の凝縮した国



クライマックスだ!

いよいよやってきた、最終ステージだ。ここではまず最初にショップで買い物をしてから、戦いに出掛けるようになっている。もう最後まで買い物はできないから、ここでオパオパのストックなど買いたいモノは全部買っておこう。

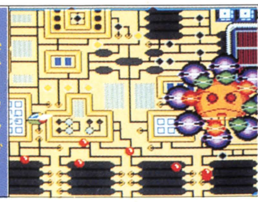
ボスキャラクタのオンパレード



スタンパロン

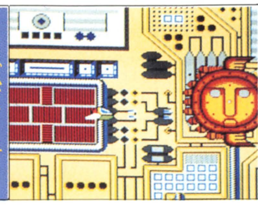
○ここに出るボスは倒してもコインにならない

ステージがスタートすると、1～7ステージのボスがオンパレードで出現する。動きや攻撃は前と同じだけど、オパオパが後ろにも向くので少し難しい。



ポーランダ

○オパオパが前だけでなく後ろにも向くため攻撃がしにくい



コバビーチ

○あらかじめヘビーボムを買っておけばここは楽に倒せるね

ボス ウィンクロンはショット&ボム攻撃で

目の上のタンコブ作戦

ウィンクロンはタツマキのスキ間から撃つんだけれど、ツインボムも当てることができる。

ちょっといきおいをつけて、ボムをウィンクロンの目玉めがけて撃ちこもう。

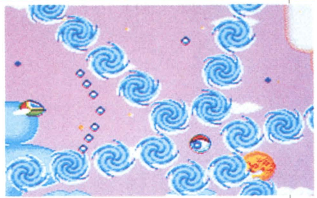
また、7ウェイが使えるなら簡単に倒せるので覚えておこう。

ツインボムを当てよう



○タツマキのすき間からボムを当てるべし！

7ウェイを撃ちまくり



○7ウェイならアッというまに倒せるよ！

N	C	Q	Q	E	O	Q	N	Q	Q	E	O	Q	O	C	E	C	Q	N	N	E	O	Q	E
25.5	29.5	33.2	0.1	2.7	4.8	9.4	11.7	15.6	0.1	0.1	0.1	6.7	0.1	3.2	0.7	2.5	7.2	7.2	14.0	15.0	16.0	16.0	25.0
○	○						○							○		○		○	○				
○							○				❷		❷	○					○				
○	○	○	○			○	○	○	○		❷	○	❷	○		○	○					○	
❷					❷						❷		❷	○		○					❷		
	○			❽	❷					❹	❷		❷		❻	○				❹	○		❹

Q	N	C	Q	C	O	N	Q	O	Q	N	E	N	C	Q	N	Q	E	O	C	E	E	E
28.0	28.0	28.0	0.1	0.1	0.9	4.7	0.1	0.8	1.5	1.5	0.1	2.0	5.9	8.3	0.1	2.2	0.1	0.8	5.2	8.9	0.1	4.0
				○		❷				❷		○	○		❷				○			
	○	○			❷			❷				○						❷	○			
○			○		❷	○	○	❷	○			❷	○	○	○	○		❷				
				○	❷	○		❷		○		○			○			❷	○	❽	❹	❻
					❷			❷			❽		○				❽	❷				

ボス アイダ退治は連射が命

ツインショットで平気

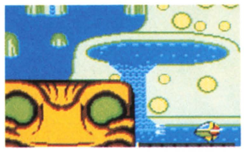
アイダは、顔が散らばっているときに、オパオパのいる位置を見て、自分の顔の中心がオパオパに当たるように合体してくる。ダメージを与えられるのは、合体している約0.4秒の間だけだから、その間は思い切り指をケイレンさせて連射しよう。ツインボムも当てるように心掛けるように。合体するスピードは回数を重ねるごとに、少しずつ早くなるから、ダメージを与えるのにモタついてると、よけい不利になってしまうんだ。そして倒したあとのコインは広く散らばるから急いで取りに行こう。

やっぱり7ウェイ



○7ウェイやレーザーを使って戦うと、あっさり倒すことができるんだ

下の方で戦うように



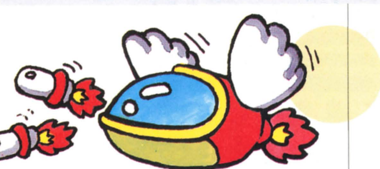
○タダでさえ、コインが散らばりやすいヤツだ。下の方で戦って欲しい

合体してから連射！





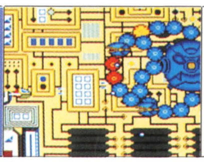
○ツインボムは、オパオパをアイダのいる方へ方向キーを入れつつ撃つと、当てやすいぞ！



T	T	T	T	I	A	I	A	G	I	I	P	A	P	G	I	T	T	A	I	P	G	P	G
1.5	1.7	1.9	2.1	1.5	1.5	0.1	0.1	0.3	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	1.2	0.4	1.0	1.2	1.9	1.5	3.9	1.5	1.5
								○						○				○			○		○
					○	❻			❻		❷		❷			○		○	❻	❷		❷	
					○		○				❷		❷			○	○	○		❷		❷	
											❷		❷				○	○		❷		❷	
							○				❷	○	❷			○		○		❷		❷	
○	○	○	○	❻						❻					⑫								

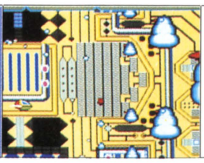
A	B	A	T	T	T	I	I	T	T	T	T	A	I	I	A	G	I	I	P	A	T	T
2.0	5.8	0.5	2.1	2.6	3.1	3.3	3.6	0.1	0.3	0.5	0.7	1.3	1.4	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.7
		○														○						
○	○	○					❻					○		❻	○		❻		❷			○
○	○	○	○	○	○							○							❷			
○	○	○																	❷		○	○
	○	○	○	○	○										○				❷	○		
						❻		○	○	○	○		❽					❻				○

クラブンガー



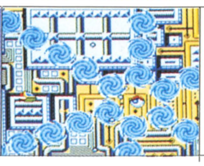
○オパオパが後ろを向かないようにするのが結構大変なんだ

ポッポーズ



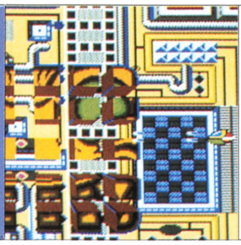
○タマ切れを起こさないので、まともに前列から倒していこう

ウィンクロン



○これは前に出たときと、まったく同じように戦えばよろしい

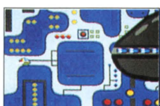
アイダ2



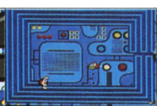
○これも前に出てきたときと同じだ。オニのように連射してやっつけよう

最後の敵は触手の動きを覚えろ

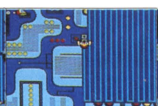
最後の大ボスから伸びてくる6本の触手、それぞれが特徴的な動きをしてオパオパに迫ってくるぞ。最初の4本はスピードも遅いため簡単に倒せるけど、あとの2本はスピードが速いから難しい。ロケットエンジンを付けて逃げ切るか、ヘビーボム一発で破壊するか……お薦めするのはヘビーボムを使う方法。



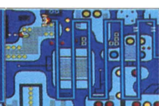
○でーたー！最後の大ボスだ



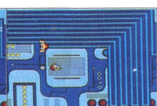
○触手1本目。動きがトロイ！



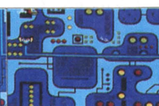
○2本目。すぐ倒せるハズだ！



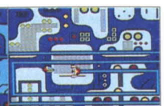
○3本目。まだまだトロイぜ！



○4本目。ジャバラ状に動くぞ



○5本目。オパオパを狙い移動

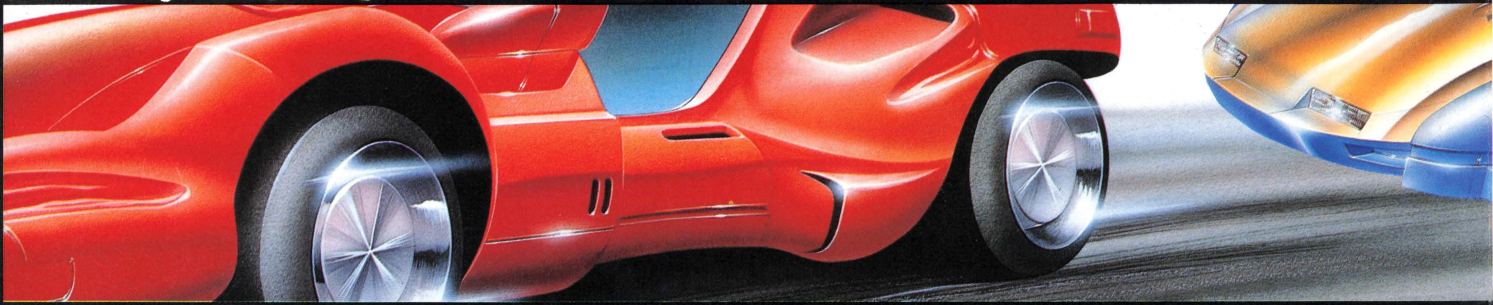


○最後。オパオパを完全追尾！

すべての問題を解決した時代。もはや、なんの悩みすら存在しない未来。人々は娯楽に飢え、原始的な競争心を満たすべく、ガソリンエンジンを使用したモーターレースに熱狂した。時速300km以上で疾走する車が呼び起こす感動と興奮。人類はまたひとつ進化したのか。スピードを恐れない選ばれたレーサー達を尊敬と畏怖を込めて人々はこう呼んだ。モトローダー――と。

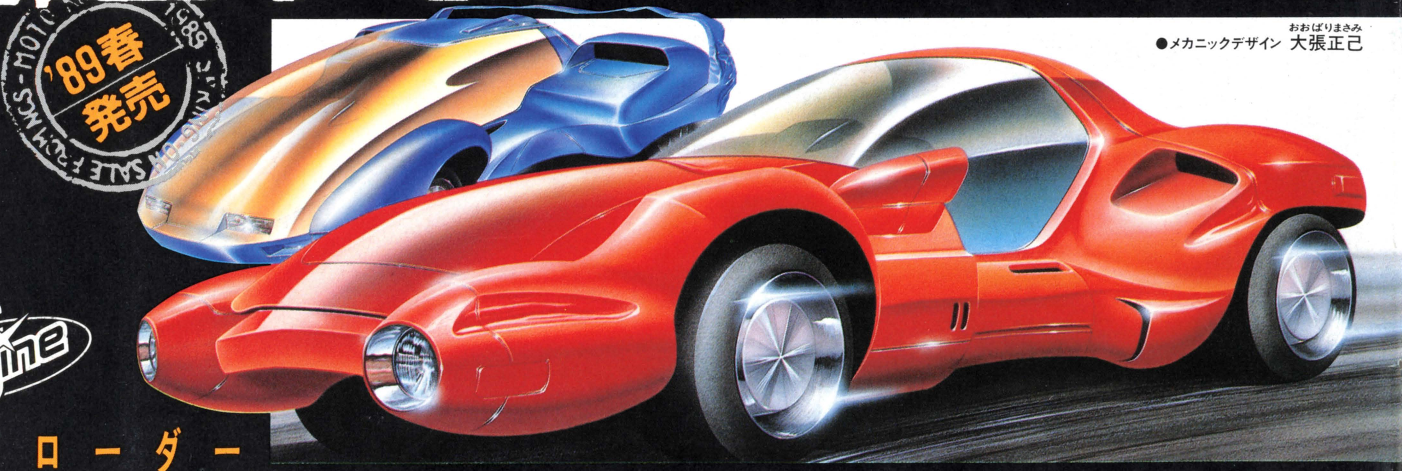


人類の競争本能が

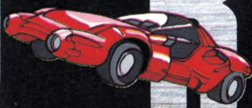


覚醒する。

★PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。
★多彩なメカ、パーツを使いパワーアップする車。
★レース展開を白熱させる、コース上にしかけられた数々のしかけ。
★臨場感あふれるサウンド・グラフィックとテクニックが生きるリアルな操作性。



●メカニックデザイン 大張正己



PC Engine

モトローダー

MOTO ROADER

時代を超えたハイパー・モーターレース

この新作ゲームが見れる!! 11月20日 新宿スタジオアルタ7Fで「NCSカーニバル」を開催します。プレゼントも沢山あるよ。

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時〜18時

●主催/日本コンピュータシステム株式会社

●協賛/日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
三菱樹脂株式会社


地球の命運は、魚屋太助にゆだねられた。
改造町人
シュビビンマン
PC Engine
彼は誰もつくれなかったヒーローだ！
'89春発売!!
★PCエンジン初の2人同時プレイアクションゲーム。
★アーケードゲームに匹敵するグラフィック。
★プレイキャラクター（太助、キャピ子）の選択が可能。
西暦200X年、突如現れた宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃を受けた地球。そんな地球を救うべく下町の天才科学者・豪徳寺博士は史上最強のサイボーグ、シュビビンマンを設計する。しかし、有能な人材を見つけられなかった博士は、気まぐれから魚屋の太助と女子高生のキャピ子をムリヤリ改造。かくして、ここにわけもなく2人のヒーローが誕生したのだ。もはや世界の命運は2人の手にかかっている。急げ！シュビビンマン。地球を救えるのは、もはやキミ達だけなのだ!!
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4 16 13 第28森ビル TEL.03 486 6311（代表）
NCS
ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP

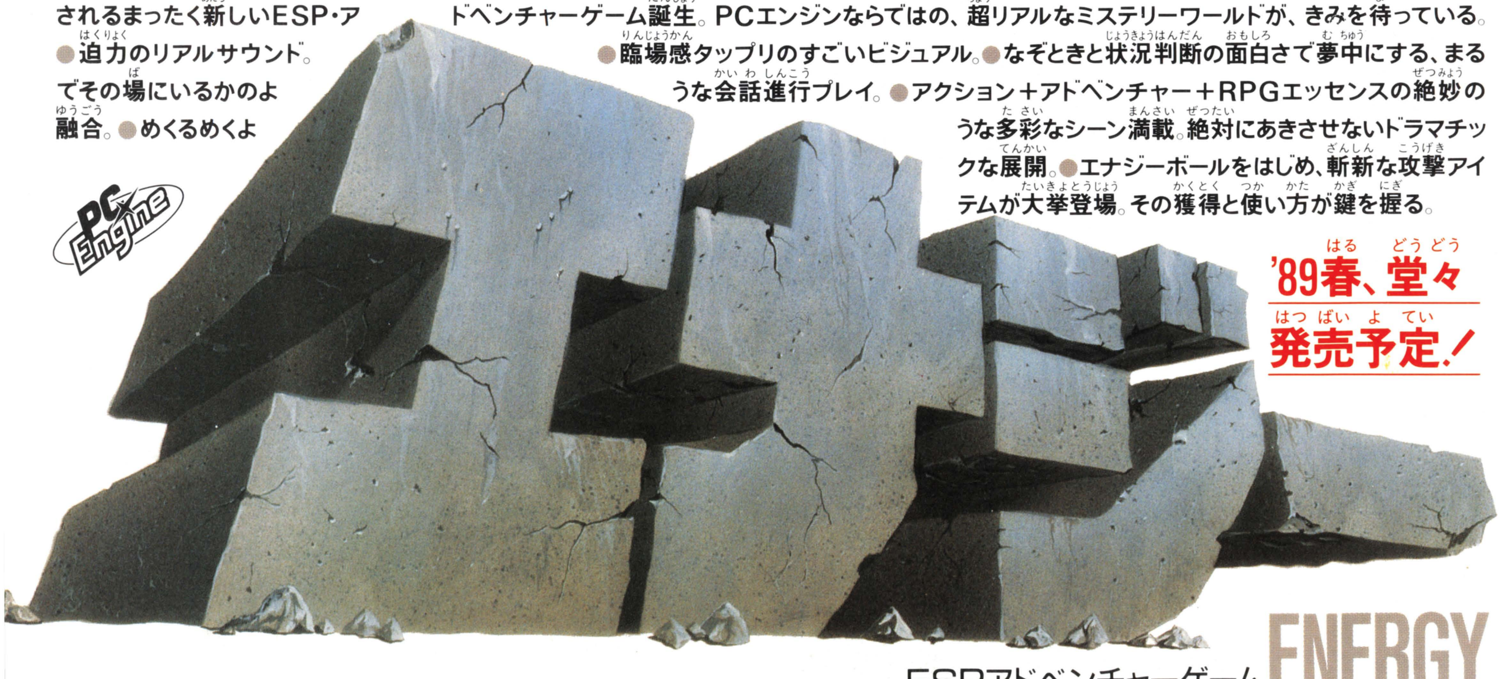


あぶないスポーツ、それがエナジーだ。

199X年某月某日、東京。街には人と車が行き交い、さわがしく、いそがしく、しかし平和な時が、いつものように過ぎていた。そんな東京に、地獄の瞬間がとつじょおとずれた。午前11時05分。突然の大音響とともにゆれ動く大地。崩れ落ちるビル。車の衝突。ひび割れが走る道路。そして荒れ狂う炎……。人々は逃げまどい、あるものはがれきの直撃を、あるものはさけた大地に飲み込まれ、次々に死へと向かう。東京、壊滅！ 数時間後、死体の山と、かろうじて生き延びた人達のうめきにおおわれた、ここ新宿に、あらたな恐怖がおそいかかった。大地の割れ目から、見るもおぞましきバケモノ達が、大挙出現してきたのだ。完全なる絶望を体験する、生存者達。しかし、救世主は存在した……。ヒマラヤ山中にある"討魔隊"指令本部では、渡辺博士が開発した邪心レーダーで、東京の異様な邪気を察知、急ぎ調査隊を派遣した。が、隊員からのテレパシー通信が突然途絶えてしまったではないか！ "討魔隊"はここに最強の4人のエスパーを召集、東京への潜入を指令する。正義に生き、正義に死に、正義によって甦える彼等の使命は、魔の化身であるバケモノ達を全滅させることだ。果たして彼等が救世主か……。勝利の鍵をにぎるのは、まぎれもなくアナタ自身！ はたして東京は再生するか。恐怖に耐える勇気と、果敢なアクションと、さらに知性が要求されるまったく新しいESP・アドベンチャーゲーム誕生。PCエンジンならではの、超リアルなミステリーワールドが、きみを待っている。

●迫力のリアルサウンド。●臨場感タップリのすごいビジュアル。●なぞときと状況判断の面白さで夢中にする、まるでその場にいるかのような会話進行プレイ。●アクション＋アドベンチャー＋RPGエッセンスの絶妙の融合。●めくるめくような多彩なシーン満載。絶対にあきさせないドラマチックな展開。●エナジーボールをはじめ、斬新な攻撃アイテムが大挙登場。その獲得と使い方が鍵を握る。

PC Engine



'89春、堂々発売予定！

ESPアドベンチャーゲーム ENERGY

この新作ゲームが見れる!! 11月20日 新宿スタジオアルタ7Fで「NCSカーニバル」を開催します。プレゼントも沢山あるよ。

●お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時

●主催/日本コンピュータシステム株式会社

●協賛/日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
三菱樹脂株式会社

おまえらなんかにゃ、負けないよ。



ゴルフ歴ウン十年のオヤジが夢中なのはよくわかる。だからわが家じゃ無敵も当り前。でも、ママも姉きも一緒になってコーフンしてる。うかうかしてるとボクが最下位…。イヤダイヤダ、そんなのいやだ! しょうがない、勉強時間をへらすかな。ン?

(うわさの4人プレイ)

●1人～4人同時に遊べるマルチプレイヤー対応設計。親子で家族で大興奮。●アンジュレーションまで確認できるリアルなビジュアル。自然な地形のコースをシミュレート。●3種以上のコースデータを内蔵。全ホール数54以上。名門コースをヒントにデザイン・レイアウト。●マッチ、トーナメント、ストローク、なんでもこいの多彩なプレイモード。●スイング、スタンスなどの設定まで可能。よりホンモノに近いプレイを実現。●コミカルながら適確なアドバイスで、仲間やギャラリーが応援するイキな演出も。●スーパーリアルな効果音。さわやかムードのおしゃれなB.G.M.とテーマソング。●途中からの参加も可能。疲れたらちょっと休憩もOK。

'89春、堂々発売予定!!

がんばれ!ゴルフボーイズ

PC Engine

まるでコースにいるみたい! スーパーリアルなゴルフゲーム誕生。

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)

NCS
ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP



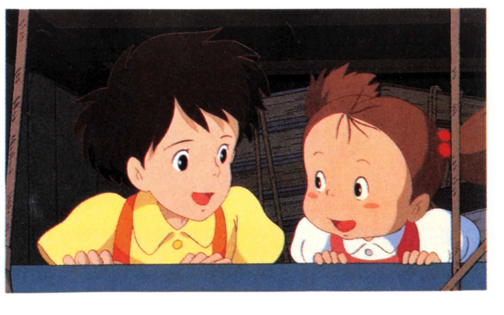
忘れものは、届きましたか。

「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督 最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快

ただいま
絶賛発売中

宮崎駿監督作品
となりのトトロ

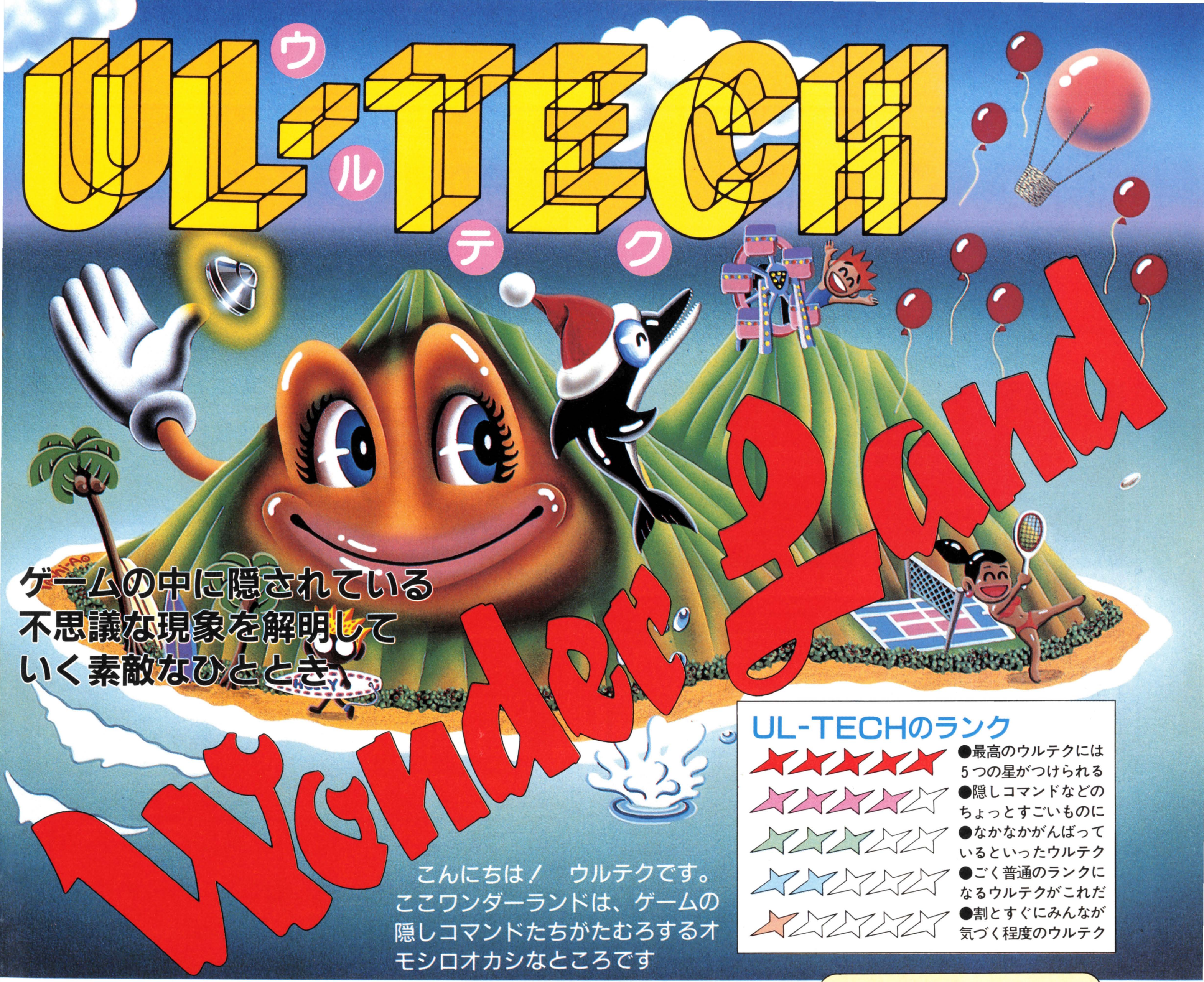


製作・発売元／徳間書店

〒105-55東京都港区新橋4-10-1
●制作協力／徳間ジャパン●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ ●ビスタサイズ●ステレオHiFi●カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
βII	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日



UL-TECH（ウルテク） Wonder Land

ゲームの中に隠されている不思議な現象を解明していく素敵なひととき

こんにちは！　ウルテクです。ここワンダーランドは、ゲームの隠しコマンドたちがたむろするオモシロオカシなところです

UL-TECHのランク

★★★★★	●最高のウルテクには5つの星がつけられる
★★★★☆	●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
★★★☆☆	●なかなかがんばっているといったウルテク
★★☆☆☆	●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
★☆☆☆☆	●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

1 ガイアの紋章 ★★★★★

5大隠しコマンド公開!!

東京都　高杉明生

キャンペーンモードのユニット選択のときに右の表のコマンドを入力すると、キャラクタが変化したりする。たとえば、方向キーの下とセレクトとⅠ、Ⅱボタンを同時に押す。すると、カーソルがなにもないところに移動し、現代兵器などを使用できるようになるのだ。

このほかにも、キャラクタの名前がNCSのスタッフに変化したり、キャラクタが動いたり、キャラクタが別のパターンになったりとおもしろい。

また魔法選択のときに右のコマンドを同時に入力しよう。コマンドを入力するごとに音楽が変わり、全8曲を楽しめる。



○現代兵器が使えるコマンドを入力したら、カーソルが外に出る



○よ～く見ないとわからないけど、キャラクタが少し違っているコマンドを入力した

ユニット選択のとき

●現代兵器が使える
下＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱ

●名前がNCSメンバー
上＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱ

●キャラクタが動く
右＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱ

●キャラクタの形が変化
左＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱ

魔法選択のとき

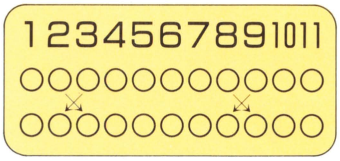
●ミュージックセレクト
下＋セレクト＋Ⅱ

2ガイアの紋章 ★★★★☆

パスワード入れ換え

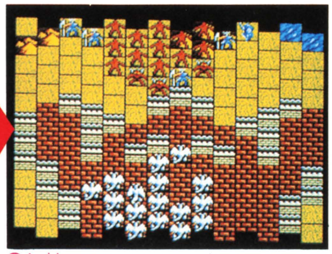
茨城県
畑中良平

パスワードの2番目と3番目または8番目と9番目を入れ換えると、ユニット生産のポイントが無限に増えるぞ。これでホワイトドラゴンを大量生産だ!!





ポイントはほとんど無限にあるのだ



無敵のホワイトドラゴンがこんなに

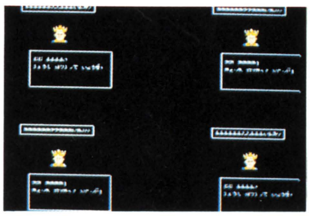
3プロテニス ワールドコート ★★★☆☆

画面が4分割になる助言

石川県
中村彩人

クエストモードで下の復活の助言を入れると、画面が4分割され動きが速くなるんだ。

あかいきつねのおつゆはうまい°



4分割での動きは速い

4プロテニス ワールドコート ★☆☆☆☆

安全確実な横打ちサーブ

埼玉県
後藤剛

ターボパッドをつなげⅠⅡボタンの連射を最高にして、サーブをすると、横から打つ。

これだと確実にサーブが決まる。上からのサーブをはずしたときは、これだ。

5プロテニス ワールドコート ★★★★☆

サウンドモニター発見!

鳥取県
川田康夫

ワールドコートのいろんな音楽や効果音を楽しめるサウンドモニター発見だ。クエストモードで復活の助言を“Rセ”と入力する。“R”は右に1つ進めるコマンドだから、実は“セ”しか表示されないけどね。そして、“さうんどもにたあ”の字の下に数字がある画面が表示されたら、方向キーの上下で数字を選んでⅠボタンを押して好きな曲を選んで楽しもう。

Rセ



画面はツマンナイけど音はいいよ

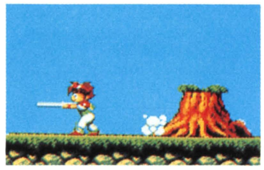
6魔神英雄伝ワタル ★☆☆☆☆

後ろの敵はもう怖くない

愛知県
横井雅也

前の敵ばっかしに気をとられていて、後ろの敵を倒せない人には、このウルテクを授けよう。

後ろの敵が近づいてきたら、剣を前に出すだけで倒せるんだ。



後ろの敵との間はかなりひらいていても倒せるぞ

7プロテニス ワールドコート ★★★☆☆

隠しギャグアイテム紹介

東京都
高橋直樹

クエストモードの「しらべる」のコマンドを使うと変な隠しギャグアイテムを見つけてしまうことがある。

炎のラケットは、ウィントンから右へ3歩、上へ11歩、行ったところ。

鉄のラケットは、ウィントンから左へ18歩、下へ6歩、行ったところ。

鹿のふんは、うきわをくれるほこらから下へ2歩、右へ4歩の場所。

犬のふんは、アリマケから、下へ10歩、右へ10歩、行ったところ。

以上の場所で「しらべる」のコマンドを使うとおもしろい。

8プロテニス ワールドコート ★★☆☆☆

変なアイテムを持つ

東京都
徳留直樹

クエストモードの復活の助言を「あおいたぬきのつゆはまずい°」と入力しよう。

そして「つよさ」を見ると、持ちもののところが変になっている。



普通持てない、あつい ラケットもある?

あおいたぬきのつゆはますﾞい°

9 プロテニス ワールドコート ★★★★☆

パスワードを解析

東京都
神谷泰宏

クエストモードのパスワードは、1文字目から16文字目まで、それぞれがつぎのような内容を表している。

1～4文字—名前
5～8文字—お金
9～11文字—装備
12文字—アイテム・性別
13文字—球のかけら
14文字—行ける街
15文字—チェック

0 あ	1 い	2 う	3 え	4 お	5 か	6 き	7 く	8 け	9 こ
10 さ	11 し	12 す	13 せ	14 そ	15 た	16 ち	17 つ	18 て	19 と
20 な	21 に	22 ぬ	23 ね	24 の	25 は	26 ひ	27 ふ	28 へ	29 ほ
30 ま	31 み	32 む	33 め	34 も	35 や	36 ゆ	37 よ	38 ら	39 り
40 る	41 れ	42 ろ	43 わ	44 を	45 ん	46 ゛	47 ゜	48 ア	49 イ
50 ウ	51 エ	52 オ	53 カ	54 キ	55 ク	56 ケ	57 コ	58 サ	59 シ
60 ス	61 セ	62 ソ	63 タ						

表1

表2

	ラケット	シャツ	くつ
あ	木	布の	布の
い	安い	スターの	のろいの
う	メタルの	ムーンの	ひよこの
え	たいまる	アースの	チータの
お	熱い	カマキラの	魚の目
か	トロロの	きんちょの	蒸れた

①名前は必ず4文字で決める。3文字以下の場合は、残りの文字を必ず「ア」にする。
②お金は、5～8文字めの順に、それぞれ10円、160円、2560円、40960円という、もとになる金額が設定されている。そこに文字を入れると、文字に対応する数（表1参照）をかけた金額になる（ただし数が16以上の場合、その数を16で割った余りをかける）。それらを足したものが合計金額。たとえば、「いのうえ」と入れると、10×1＋160×8＋2560×2＋40960×3＝129290円となるわけだ。
③装備は9～11文字めがそれぞれラケット、シャツ、くつに対応していて、表2のようになる。
④アイテム・性別は表3を参照。
⑤行ける街はつぎのように対応。あ—A、い—AB、う—AC、え—ABC、お—AD、か—ABD、き—ACD、く—ABCD、け—AE、こ—ABE、さ—ACE、し—ABCE、す—ADE、せ—ABDE、そ—ACDE、た—ABCDE
（A／アリマケ B／ウィントン C／フラメド D／ローラン E／フリンタス）
⑥最後に、1～14番目に入力した文字を表1で数字に変え、すべてを足し、64で割った余りを表1で文字にして入力し、完了。

	うきわ	光のボール	デカラケ	性別
あ	×	×	×	
い	○	×	×	
う	×	○	×	
え	○	○	×	男
お	×	×	○	
か	○	×	○	
き	×	○	○	
く	○	○	○	
け	×	×	×	
こ	○	×	×	
さ	×	○	×	
し	○	○	×	女
す	×	×	○	
せ	○	×	○	
そ	×	○	○	
た	○	○	○	

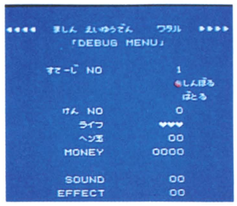
表3

10 魔神英雄伝ワタル ★★★★☆

デバックモード発見!!

福岡県
森洋之

オープニング画面が点めつしている間に、パッドのⅠ、Ⅱ、セレクト、ランボタンを押し続けSTARTの表示が出たら、方向キーの上を8回押すと、デバックモードになるのだ。



デバックモードでは、BGMを選ぶことも出来るんだ

Ⅰ＋Ⅱ＋セレクト＋ランを押しながら上を8回

このデバックモードは、好きなステージへ行けて、剣の強さや生命力の数を増やしたり等、自分の好みに合わせて設定できるんだ。このウルテクで今まで行けなかったステージへ行こう。



いきなり最終ステージへ来ることだって出来ちゃうんだぜ！

11 魔神英雄伝ワタル ★★★☆☆

ラストの敵が動かない

神奈川県
みうる

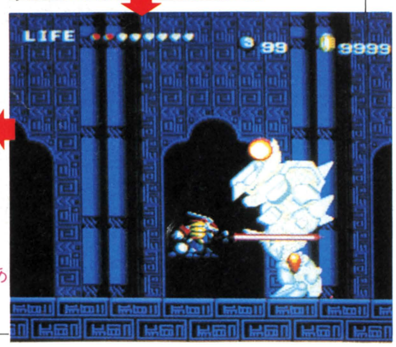
最後のステージに登場するボスキャラ“ガッタイガー”があまりにも強くて、いつも負けているキミに素晴らしいウルテクを教えよう。まず、ボスの部屋の入口にある2つの石段の左側へ飛び移り、次に右側へ軽く飛び降りるような感じで、ボスの部屋へ入るのだ。このときに注意しなければならないのは、地面に着く前に“ガッタイガー”の姿が見えてなくてはいけないのだ。うまくいくと“ガッタイガー”はまったく動かないのだ。



この石段の上に立つのだ！



こんな感じで降りてくることが出来れば、確実に成功するぞ



ヤッタァー！ 動かなくなったぞ。あとは剣を連打して倒すんだ!!



感動のエンディングもすぐ見られるぞ

12 プロ野球　ワールドスタジアム ★★★★☆

全対戦パスワード

福岡県
矢田哲治

全対戦パスワードを一挙に紹介しよう。下の表を見てくれ、横が自分のチームで、縦が対戦相手のコンピュータチームなんだ。

相手チームの中に本来ないチームがあることを不思議に思った人のために、そのチームの説明を加えておこう。"13"は黒い姿をした黒チームで、選手は「ぜるた」や「どらくえ」などファミコンなどのゲーム名が名前につけられている。"14"は姿は赤で名前は業務用のゲームの名前が付けられている。"15"は姿は白、選手はFチームからの移植が大半の妙なチームだ。

相手＼自分	N	T	W	S	C	F	D	R	G	L
N	FF2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
T	—	EE4	DE5	CE6	BE7	AE8	9E9	8EA	7EB	6EC
W	FD4	ED5	DD6	CD7	BD8	AD9	9DA	8DB	7DC	6DD
S	FC5	EC6	DC7	CC8	BC9	ACA	9CB	8CC	7CD	6CE
C	FB6	EB7	DB8	CB9	BBA	ABB	9BC	8BD	7BE	6BF
F	FA7	EA8	DA9	CAA	BAB	AAC	9AD	8AE	7AF	6A0
D	F98	E99	D9A	C9B	B9C	A9D	99E	89F	790	691
R	F89	E8A	D8B	C8C	B8D	A8E	98F	880	781	682
G	F7A	E7B	D7C	C7D	B7E	A7F	970	871	772	673
L	F6B	E6C	D6D	C6E	B6F	A60	961	862	763	664
O	F5C	E5D	D5E	C5F	B50	A51	952	853	754	655
M	F4D	E4E	D4F	C40	B41	A42	943	844	745	646
A	F3E	E3F	D30	C31	B32	A33	934	835	736	637
13	F2F	E20	D21	C22	B23	A24	925	826	727	628
14	F10	E11	D12	C13	B14	A15	916	817	718	619
15	F01	E02	D03	C04	B05	A06	907	808	709	60A

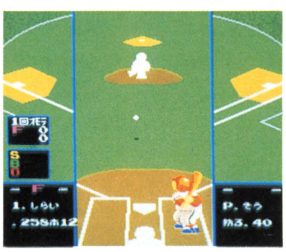
13 プロ野球　ワールドスタジアム ★★★★☆

幻のチームを操作できる

熊本県
實取正敏

2PモードかWATCHモードで、まず先攻を決める。次に後攻側が、セレクトボタンを押したままランボタンを押し、方向キーを左に押して行くとCIIの表示が消える。そこで方向キーの左を押す回数で幻のチームが操れる。0回―オールド・スターズ、1回―メジャーリーガース、2回―オールドリームス、3回―黒チーム、4回―赤チーム、5回―白チーム。

同様にNチームで左でなく①ボタンを押すと、変な球団出現。



⭘これは白チームだ、なんか手抜きのようですね



⭘なんなんだこのチームはわけがわからんなあ〜

14 プロ野球　ワールドスタジアム ★★☆☆☆

グランドに巨人が出現!?

山口県
高木浩二

グランド内に巨人!?　が現れるっていうウルテクの登場!!

まず自分のチームが攻撃のときにファールを打つ。次に、フィールド画面から3分割された画面に変わる瞬間にランボタンを押しタイムをかけよう!!（これがかなりムズカしい）

すると投手の前に打者が巨人になって出現する。



⭘ナ、ナンダーッ!!　投手の前に現れた巨人は!?　とてもてこずるウルテクだが、成功すると苦労が吹き飛ぶだろう!!

15 プロ野球　ワールドスタジアム ★★☆☆☆

ナムコット新聞2つの怪

香川県
けっけっけ

試合が終わるたびにナムコットスポーツがその試合の結果を知らせてくれるよね。そのナムコットスポーツにヘンな点が2つほどみつかったので紹介しよう。

まず1つ目、このページの初めのウルテクの表のNチーム対NチームのパスワードFF2を入力。そしてその試合に勝つ。さぁナムコットスポーツを見てみよう。なんと！　勝ったはずなのに、勝敗数が0勝0敗となっているのだっ!!　ヘンでしょ。

次は1PでRチームを選び、パスワードを"808"と入力し、"15"チームと戦い勝つ。その後出てくる相手チームを連続20回倒すと、勝敗数が数字ではなくなり、いったい何勝したのかわからなくなってしまう!!　これもヘンでしょ。ナムコットスポーツの記者さん!!　しっかり報道お願いしますヨ。



⭘さあ勝ったぞ。1勝目を記した新聞が楽しみだぜっ



⭘ガーン!!　勝ったのに勝数1がついてない…悲しい



⭘せっかく20試合も勝ち続けても、表示がこんなじゃ…うれしさ半減

16 パワーリーグ ★★★☆☆

うなるマウンド回転魔球

兵庫県
山下芳明

パワーリーグにも、ついに魔球が発見された。

投げかたは、攻撃時にピッチャーの打順になったら代打を送る。すると攻撃が終わると、ピッチャーを選択する画面になるよね。そこでⅠボタンとⅡボタンを同時に押そう。

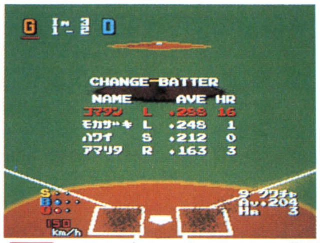
これで、バックスクリーン画面がとばされ、いきなり投球画面になる。

しかもいきなり投球に入り、投げた球はマウンドに落ち、ブルルとうなり土煙を巻くぞ!!

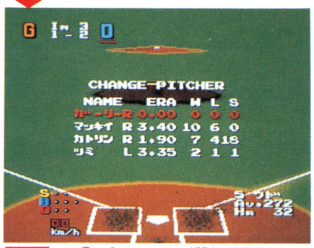
ただし、この魔球は打者まで球がとどかないという致命的欠点がある。

さらに、投げたが最後リセットするしかないのだ!! まさに「魔球」。

Ⅰ＋Ⅱを同時に押す



○まずは、ピッチャーに代打をださなきゃねっ!!



○ピッチャー選択画面だ、よおし魔球を投げてみるか…


○うおー!! すごい魔球だ、しかし打者にしてみれば、いい迷惑だなコリャ

18 パワーリーグ ★★★★☆

全対戦パスワード紹介!!

山形県
山下博司

「パワーリーグ」はPCエンジンならではのグラフィックでどの球団も、凄くかっこいいよね。できることなら、全ての球団のユニフォームを着て、いろいろなチームと試合をし、最終的には、ヒュービーズを打ち砕きたい。………でも私には、それだけの実力も暇もない。

おまかせ下さい!! そんなキミのためにウルテクワンダーランドが、ペナントモードの全対戦パスワード表を皆さんに御紹介いたしましょう。

表の中の♠♥♣♦に、次に示す数字のどれかをいれればOKさ!!

♠—6、7、8、9、A、B
♥—0、1、2、3、4、5
♣—A、B、C、D、E、F
♦—8、9、A、B、C、D

さあこれでキミは好きなチームで好きなチームと試合ができるぞ!!

自分／相手	T	W	S	C	D	G	Bu	O	H	F	Br	L
T	—						0135	ADE5	BF2B	BE2B	A0E5	317C
W		—	4♠F6	5♠F6	6♠F6	7♠F6	0134	ADE4	AF2B	AE2B	A0E4	317D
S	2♠F6	3♠F6	—	5♠F5	6♠F5	7♠F5	0133	ADE3	DF2B	DE2B	A0E3	317A
C	2♠F5	3♠F5	4♠F5	—	6♠F4	7♠F4	0132	ADE2	CF2B	CE2B	A0E2	317B
D	2♠F4	3♠F4	4♠F4	5♠F4	—	7♠F3	0131	ADE1	FF2B	FE2B	A0E1	3178
G	2♠F3	3♠F3	4♠F3	5♠F3	6♠F3	—	0130	ADE0	EF2B	EE2B	A0E0	3179
Bu	2AF2	3AF2	4AF2	5AF2	6AF2	7AF2	—					
O	2BF2	3BF2	4BF2	5BF2	6BF2	7BF2		—	♣F2F	♣E2F	E0E♥	717♦
H	28F2	38F2	48F2	58F2	68F2	78F2	053♥	EDE♥	—	♣E2C	D0E♥	417♦
F	29F2	39F2	49F2	59F2	69F2	79F2	063♥	DDE♥	♣F2C	—	C0E♥	517♦
Br	26F2	36F2	46F2	56F2	66F2	76F2	073♥	CDE♥	♣F2D	♣E2D	—	217♦
L	27F2	37F2	47F2	57F2	67F2	77F2	003♥	BDE♥	♣F2A	♣E2A	B0E♥	—
Hu	2♠F1	3♠F1	4♠F1	5♠F1	6♠F1	7♠F1	023♥	9DE♥	♣F28	♣E28	90E♥	017♦

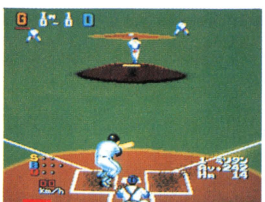
17 パワーリーグ ★☆☆☆☆

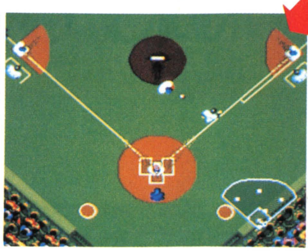
プッシュバントができる

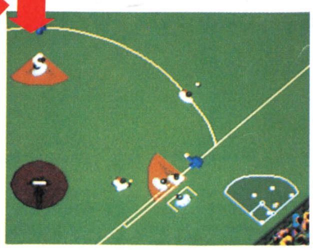
千葉県
戸谷援

バントをするときに、ボールが当たる瞬間、Ⅰボタンをタイミングよく押す。

すると、通常よりボールに勢いのあるプッシュバントができる。うまくいけば内野安打だ。


○さあ、バントをするぞ!! 打てなかったら当てて転がすのだ!!


○普通のバントはこの程度


○プッシュバント成功!!

19 パワーリーグ ★★☆☆☆

先攻、後攻を入れ換える

宮城県
佐々木

世の中には迷信深い人がたくさんいる。「どーも先攻じゃなきゃやりづらい」とか「後攻だと必ず負ける」とか…。

そんな人のためのウルテクだ。VS MODEかOPEN MODEで、チームを選んだ後に方向キーの左右を押してみよう。

すると、先攻と後攻を自由に入れ換えることができる。これで迷信深い人も思う存分実力を発揮できるね。



○私は今、先攻です。あなたは今、後攻です



○私は今、後攻です。あなたは今、先攻です

⑳ギャラガ'88

裏ステージへのコマンド

神奈川県
葛西正明

タイトル画面のときに、方向キーの上を押しながら、ランボタンでスタートする。シングルかデュアルを選ぶ画面のカプセルが青から赤に変化したら、裏面の始まりだ。

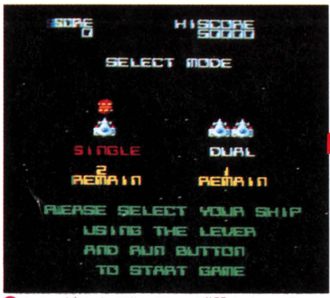
裏面では、最初から敵が攻撃してくるけれど、ある一定のラウンドでは、いろいろな色のパワーアップカプセルが出る。

そのパワーアップカプセルの色と出現するラウンド、効果は右上の表のようになっている。

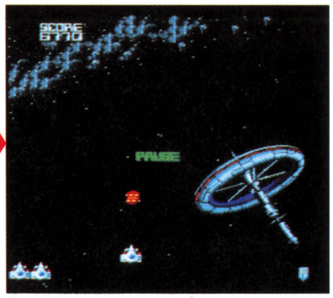
なおパワーアップアイテムは、ラウンドの最後の敵を倒したときに出現する。ただしゴエイの合体した巨大ゴエイを最後に倒したときには、青いワープのカプセルが出るので、パワーアップカプセルを取ることはできないのだ。

色	ラウンド	効　果
赤	1.24	トリプルファイター
水	4	2連射
白	11.23	3連射
黄	15	スピードマップ
緑	19	1UP

上＋ラン



⇧シングルかデュアルが選ぶところでカプセルが赤くなっている



⇧ラウンド1でトリプルファイターになれるカプセルが出る裏面

㉑ギャラガ'88

シークレットボーナス

東京都
木村直宜

ギャラクティックダンシングのときに1発も弾を撃たず、動かないでいると、隠しボーナス点が得られる。ディメンション1では10000点、2では15000点、3では20000点、4で25000点も入る。パーフェクトが難しいときに有利。



⇧パッドに触らずにいればいい。そうするとシークレットボーナスが入る



⇧花火があがり、得点した。パーフェクトのほうが点は高いが、こっちが確実!!

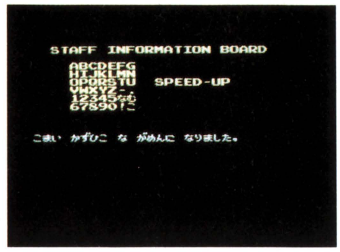
㉒妖怪道中記

4画面分割コマンド

北海道
ガスタンク

タイトル画面のときにパッドのⅠ、Ⅱボタンとセレクトを押しながらボタンを押す。

すると、スタッフインフォメーションボードという画面が出る。そこで、右下の表の記号を入力してみよう。スタッフからのメッセージが出てくる。



Ⅰ＋Ⅱ＋セレクト＋ラン

スタッフインフォメーションボードのところで「SPEED-UP」と入力しよう。

そして、リセット（ランとセレクトを同時に押す）すると画面が4つに分割されている。しかも、だいぶ動きが速くなるけれども、普通と同じようにゲームができてしまう。

NAMCO
NAMCOT
PC-ENGINE
YAMASHITA
KAWADA
AKIRA
KOMAI
KAZUHIKO
NEC
756-2311
6502
6809
68000
SPEED-UP


⇧画面が4つでなんだかトクした気分だけど

㉓妖怪道中記

玉手箱のところで変画面

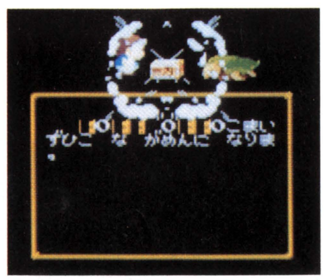
山形県
吉田宏

ステージ3の龍宮城ですけべな乙姫様の踊りを見たあとに、玉手箱を開けるか、開けないか聞かれる。

そこで、1回目と2回目は、「あけない」を選ぶ。3回目のときに「あけない」にカーソルをあわせたら、パッドのⅡボタンを連打しよう。

うまくいけば、玉手箱が煙をあげた後のメッセージがおかしくなって、変な記号などが出てくる。

でも、ゲームは続けられるので安心してやってみよう。


⇧なんといっているのか？

24 妖怪道中記 ☆☆☆☆☆

海をとばして先へワープ

兵庫県
岡本祐介

ステージ3の2つ目の水のところは、そのまま進めば陸を、下に沈めば水中を通っていくことができるところだ。

ここで右の岸にぴったりとくっついたら方向キーの右下を押したままにしておく。

すると普通水中の画面になるはずが、水中を通り越したところに出てくる。

水中がにが手なら利用するだけの価値がある。

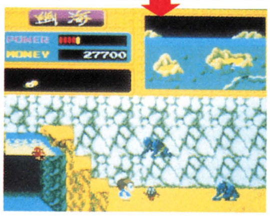
また、左端で逆に方向キーの左下を押していると、ステージ3のスタート画面に戻される。

アイテムが必要なときには、戻って買い物ができて便利。

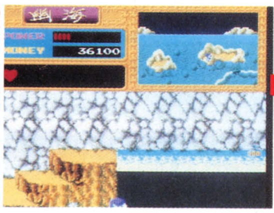
この水面は左右にワープできるトンネルがあったわけだ。



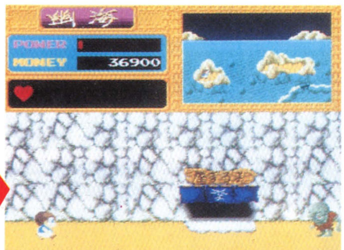
○ここで方向キーの右下を押しておく



○この場所まで、ワープできる!!



○逆の左端で、方向キーの左下を押すと



○ステージ3の最初に戻ったので、買い物でもしようかなと思った

25 妖怪道中記 ☆☆☆☆☆

音楽だけが鳴り続ける

神奈川県
大須賀浩

ステージ3で龍宮城に続く海中の面などの下に画面が変わるところがある。そこへ体力を減らして行こう。

そして、敵にわざとぶつかってやられると、画面の下にたろすけが消えても音楽が鳴ったままゲームオーバーにならない。





○たろすけは、やられて海中に沈んだけれどゲームは終わらず永遠に音楽だけが流れ続ける

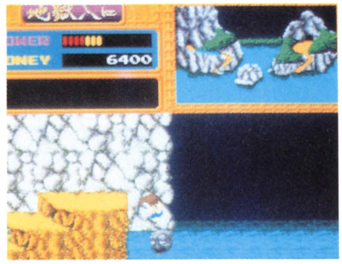
○こういったところで、敵がくるのを待ち、わざとぶつかってやられればいいのだ

26 妖怪道中記 ☆☆☆☆☆

何度もサイコロ道場へ…

福島県
菊地毅之

地獄入口のサイコロ道場を出たら、右にいる顔首つきを連れて左へ進もう。そして顔首つきを踏み台にして水から上がってさらに1画面ほど左へ行く。それから再び戻ってみると、ガマが復活している。ガマを倒せばまたサイコロ道場に行けるんだ。



○ここで顔首つきを踏み台にするのだ

27 妖怪道中記 ☆☆☆☆☆

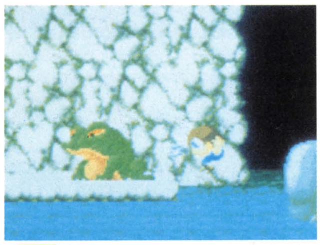
サイコロ道場が変になる

新潟県
佐藤誠

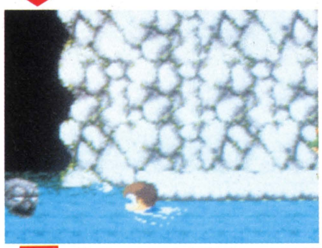
地獄入口の途中、岩の上にいるガマに気合弾を4発当てるとサイコロ道場へ行けてギャンブルでお金を増やすことができるよね。

このガマのところに体力を残り2にしてからいくのだ。そして、海坊主が見えるように、ガマの後ろにまわりこんで、気合弾を3発ガマに当てる。ここで顔首つきがジャマになるだろうから、先に倒しておこう。

海坊主が出現したら4発目の気合弾をガマに当てて、同時に海坊主にわざとぶつかろう。すると、サイコロ道場の画面になるけど、丁か半を選んだりするコマンドが表示されないままサイコロがふられ続けて、もとの画面に戻ったらゲームオーバー。



○地獄入口のここにいるガマのうしろにまわりこむ



○ジャマになる顔首つきは早めに倒しておいたほうがいい



○4発目を当てると同時に海坊主にぶつかる



○コマンド表示がないのに勝負が続く…

○地獄入口に戻ると、ゲームオーバーだ



㉘R-TYPE II ★★★☆☆

フォース変換パスワード

愛知県
高木栄一

R-TYPE Iをクリアしたとき出現するR-TYPE II用パスワードは、英文字3つ、数字4つ、英文字2つで構成されている。

そして一番後ろの英文字2つを変換することによって、自分の好きな状態のフォースを取り付けられるのだ!!

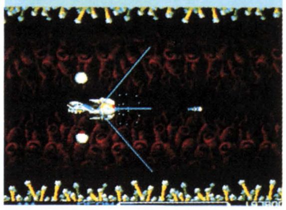
2つの英文字のうち、前の文字は、フォースの段階と5面か13面か、後の文字はフォースの種類を表している。

組み合わせかたは表を見てくれればすぐ分かると思うけど、●と◉の部分に、A、C、E、G、I、K、M、Oのどれかを表の中から選んで組み合わせればOKだ。

このパスワードは、フォースを自由に選べるだけではなく、スピードが1つ、ビットが2つ、さらに、R-9が5機でミサイルも搭載しているので、3段階目のフォースをつければ、まさに最強だ!!

反射レーザー最強

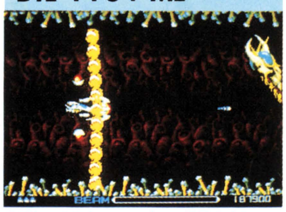
DIL-1134-MA



私は反射レーザーが好きだ!! とびちるビームが最高だいっ

対地レーザー最強

DIL-1134-ME



私は対地レーザーが好きだ!! 上下の敵はレーザーにお任せっ

対空レーザー最強

DIL-1134-MI



私は対空レーザーが好きだ!! 私の前方の敵は全て砕けちるのだ

フォース変換最強パスワード

DIL-1134-●◉

(スピードが1つ、R-9が5機、ビットが2つ、ミサイル搭載)

フォース＼パスワード		A	C	E	G	I	K	M	O
●	フォースの段階	無		1段階		2段階		3段階	
●	周回	1周目	2周目	1周目	2周目	1周目	2周目	1周目	2周目
◉	フォースの種類	反射レーザー		対地レーザー		対空レーザー			

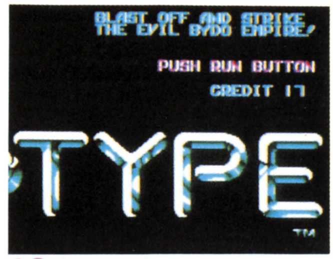
㉙R-TYPE I、II ★★★★☆

クレジット増殖法を発見!!

北海道
越智秀章

セレクト+Ⅰを連打

タイトル画面中にセレクトを押しながら、Ⅰボタンを連打するとクレジットが増えるのだ。ただし、デモが始まる前にゲームをスタートさせないと増やしたクレジットが消えちゃうぞ。



Ⅰボタンを押しまくるのだ～

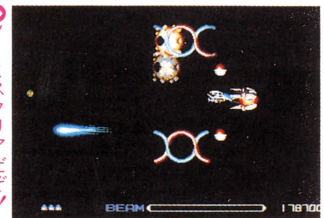
㉚R-TYPE I ★★★☆☆

恐怖の2周目の登場だ!!

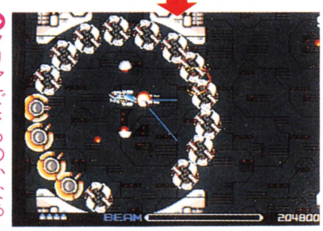
青森県
おでんが

フル装備の状態で1回もミスすることなく、全4ステージをクリアして、エンディングを見た後にランボタンを押すと、なんと2周目が始まるのだ。この2周目は、地形や出てくる敵などに変わりはないのだが、1周目とは比べものにならないほどの激しい攻撃が待っているのだ。しかも、1周目をクリアした状態で2周目を始められるわけでなくフォースがない状態で始まるのだ。

ノーミスクリアだぞ!!



クリアできるのかなぁ



㉛R-TYPE I ★★☆☆☆

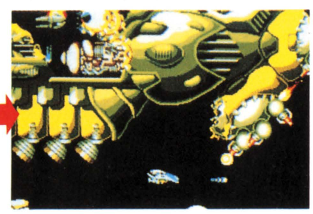
フォースが上から出る

千葉県
林尚史

ステージ3の巨大戦艦の上部にフォースを打ちこみ、下部へ回りこもう。するとフォースがついてこれずに画面から消える。しばらく耐えて下を進んでいくと、画面の上からフォースが降りてきて、巨大戦艦を破壊してくれるのだ。

ここでフォース発射





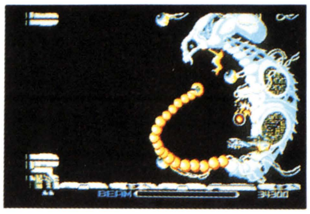
弱点に弾が当たる

32 R-TYPE I

ドブゲラドプス新攻略法

東京都 村田真章

まずミサイルを取り、ドブゲラドプスが攻撃してくる前に2、3回尻尾を振るのでタイミングをはかり、写真のように尻尾と胴のつけ根あたりの安全地帯に入りミサイルを撃てばOKさ。



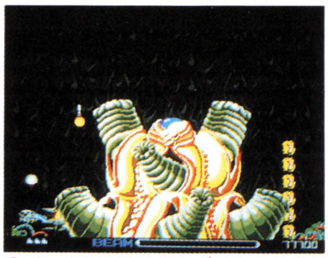
⇧ここなら攻撃はこない

33 R-TYPE I

レーザーが反対側に……

新潟県 南沢渉

このウルテクを行うには、ステージ2のボスのところまで行く間に対地レーザーを装備しておくことが必要だ。次に画面の左下のほうにR-9を移動させ、フォースをインスルーの出入口の下に合わせてレーザーを撃つと反対側にレーザーが出るのだ。



⇧ボス攻略には役立たずのウルテクだ

34 R-TYPE II

安全地帯でエンディング

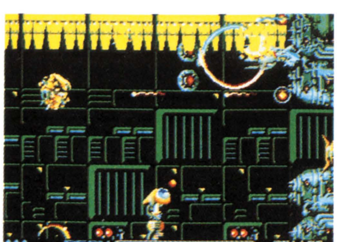
福岡県 沢山士行

ステージ7のラスト、ブロンクの安全地帯は、右端の上か下だ。ここにいれば、ブロンクの攻撃がうすく、完全装備していれば、寝ててもクリアできる。

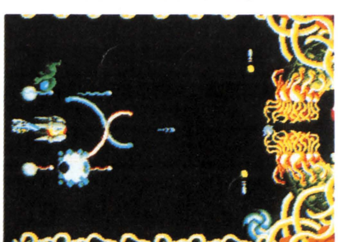
R-9も安全だが、これは、こちらからの攻撃も加えられない弱点をもっている。

ステージ8の安全地帯は、完全装備で、画面の真ん中の高さの左端にいればいい。そこからバイドの口が開いたときにフォースを打ち込み、方向キーの左を押そう。

なぜかウィンはR-9のところにはこないので、ミックンにさえ気をつけていれば、エンディングが見られるはずだ。



⇧ここで上から落ちてくるものに注意



⇧ウィンがかすめていくが安全地帯

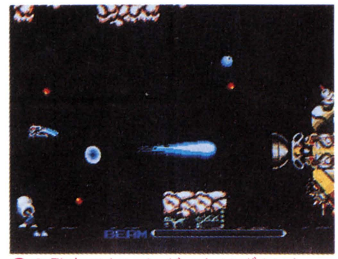
35 R-TYPE I

後部エンジンの弱点発見

静岡県 安丘欣司

巨大戦艦の後部エンジンは、3方向に弾を撃ちとてもやっかいだが、簡単に破壊する方法がある。

ステージ3が始まったら波動砲をため画面の左端から撃つ。すると、1発で後部エンジンははずれて落ちていく。



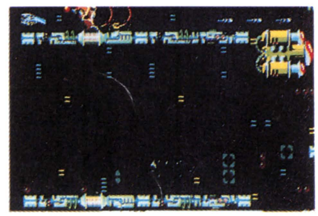
⇧2発当てないとダメなはずだが……

36 R-TYPE II

ステージ6のピンク攻略

高知県 土居和也

ステージ6後半でやられるとピンクが大量に降下している場所からスタートする。ここでは、R-9が出現し、点滅している間に上の壁をすりぬけたところへ移動すれば、楽に先に行ける。



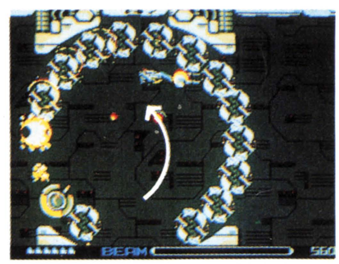
⇧この場所だ

37 R-TYPE I

2周目ゴンドラン攻略法

福岡県 平野雅美

2周目のゴンドランをクリアするウルテクがあったぞ。ゴンドランの内側に入る前に波動砲をためておき、内側に入った瞬間にゴンドランの弱点に撃ち込み、あとは、ゴンドランにフォースを少し合わせた感じで写真のように動けばいいんだ。



⇧ラインの通りに動ければOKだ!!

38 R-TYPE II

ビットが左右に動かせる

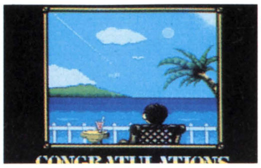
大阪府 田原浩

ビットはとても便利なアイテムだよネ。ところでこのビットを方向キーで動かせるのを知っていたかな。やりかたは簡単。画面の一番後ろに行き、方向キーの左を押せば前後に動くよ。

39 遊々人生 ★★☆☆☆

なんどもエンディング

岡山県 中西哲郎



○このシーンをなんどでも見ることができる

エンディングを見たら、セレクトボタンを押しトータル画面にする。もう一度セレクトボタンを押すと、飛行機が飛んでいくシーンを再び見られる。

40 エイリアンクラッシュ ★★★☆☆

エンディングを見られる

神奈川県 徳丸幸

ボーナスランプをすべてつけて、ボーナス精算をすれば、エクストラボールがもらえる。

できるだけエクストラボールを取り、得点をあげていこう。

ひたすら集中してミスをしないようにすれば、ハイスコアは伸びていくはず。

そして、得点表示の最高値、999999900以上の点を得るのだ。

すると、得点表示は999999900で止まり、エイリアン（ピンボールの台）が爆発するのだ。

この感動のエンディングはなかなか見られるものじゃないぞ。

また、エンディングの後にはメッセージが出てくる。



○999999900点になった瞬間に爆発が起こり、エンディングだ

41 エイリアンクラッシュ ★★★☆☆

隠れボーナス鳥発見

宮城県 石井潔

下の画面のマウスから行けるボーナスステージで、ガイコツを1匹だけ残して、左下の穴にボールを入れる。すると、ボーナス点が入り、鳥が出現する。倒すとエクストラボールが出る。

○マウスの中へ入ってボーナスステージへ行かなくては





○右上に鳥が出現!! 倒すと、ザナックの音楽が聞ける

42 THE 功夫 ★★★★☆

コンティニュー発見!!

富山県 長久仁彦

やられてしまって、タイトル画面に戻った時に方向キーの上下左右、どこでもいいから押しながらランボタンを押すのだ。すると、その死んだステージの最初から始められるんだ。

方向キー＋ラン



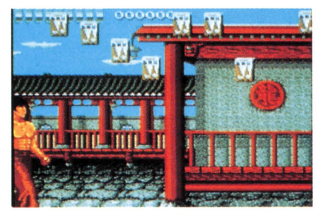
○もし、死んでしまっても安心だね

43 THE 功夫 ★★★★☆

2周目がすぐ出来るぞ!!

富山県 長久仁彦

イキナリ2周目に突入できるウルテクがあったのだ。どのステージでもいいから、一度死んで、タイトル画面に戻ったら下のコマンドを入力だぁ。そのステージの2周目が出来るぞ。



○ウーロン茶がイッパイ

Ⅰ＋Ⅱ＋上を押しながらラン

44 THE 功夫 ★★☆☆☆

必殺技の出る法則だ!!

大阪府 大成亮二

ボスキャラとの戦いで、敵から連続2回パンチをくらった後に敵にパンチが当たると〝デカパンチ〟、3回くらった後にパンチが敵に当たると〝あたたパンチ〟が飛び出すぞ。



○これがデカパンチだ

45 THE 功夫 ★★☆☆☆

防御こそ最大の攻撃だ!!

大阪府 バッコン

ボスキャラとの戦いで、敵のパンチやキックを防御する方法があるぞ。敵がパンチをくりだしてきたら、Ⅰボタンを押し、キックをだしてきたらⅡボタンを押せ。タイミングが必要だぞ。

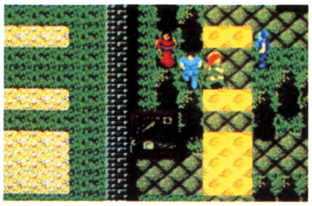
46 邪聖剣ネクロマンサー ★★★☆☆

パスワード入力で変

山口県
小嶋範彦

覚醒のことばに表の文字をその下にある数だけ入力すると、ゲームが始まる。持てないはずのアイテムを持っていたりと変なことがおこる。

たとえば、Qを55入力してゲームを始める。そして、主人公の持ちものの空白をライムに渡して、使ってみよう。金の光る道が出てくるのだ。といっても画面がおかしくなっているんだけどね。ほかにもいろいろ試すといい。



金の道が出た!!

あ	さ	す	そ	な	ひ	む	り	や	じ	ぜ	ば
58	42	62	57	26	35	37	61	59	46	41	36
	B	C	N	Q	X	ア	オ	カ	キ	コ	サ
	56	34	60	55	44	45	53	39	33	31	40
	チ	テ	ト	グ	ゲ	ザ	ズ	ゾ	ヂ	デ	ド
	49	30	47	51	54	64	52	63	50	38	48

47 邪聖剣ネクロマンサー ★☆☆☆☆

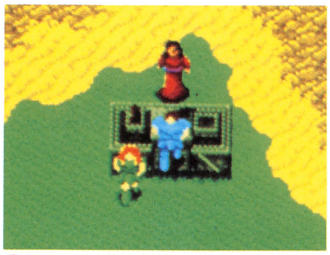
町の後ろに人が立つ

愛知県
隄高典

町の外に出るときに壁にそって進み1列になろう。

そのまま1列の状態で外に出れれば、1番後ろにいた人物が町の上にいるのだ。

そして、1歩でも動くと、その人は、町を通り抜けてきてしまうのだ。



ちょっと並びかたが違うようだ

48 ビックリマンワールド ★☆☆☆☆

お助けアイテムだぞ!!

神奈川県
バックレ

ゲームの進行をラクにしてくれる5つのアイテムの入手方法を紹介しよう。隠し部屋に3つ、お店の中に1つ、通常の部屋に1つあるんだ。場所は写真を参考にして探してくれ。



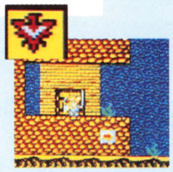
ただのカベに見えるけど!?



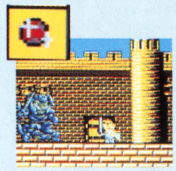
実は隠し部屋なのだ!!



上に登っていくんだ



2回、入るんだぞ



ここは普通の部屋なんだ。

49 ビックリマンワールド ★☆☆☆☆

キモチイイ音ってなんだ

愛知県
鈴木章夫

敵を倒したとき、コインが出たらランボタンを押してポーズをかけ、そしてポーズをはずしてすぐにコインを取ると"キモチイイ音"が聞こえるのだ。コイン以外のアイテムでも出来るぞ。

50 ビクトリーラン ★☆☆☆☆

デモ画面中に遊んじゃえ

奈良県
西浦寿訓

デモ画面中の車が走っているときに、パッドのⅡボタンを押すとブレーキランプが点灯するんだ。それに、車が転倒しているときに方向キーを押しているとギヤを変えたときの音がする。

UL-TECH募集

みんなのはがきで発展していくウルテク　ワンダーランドでは、PCエンジンのウルテクを募集しています。ゲームソフトのマニュアルなどに書かれていないオリジナルのウルテクを発見したら、はがきで報告してください。

はがきの裏に、ウルテクの内容の他に、住所、氏名、電話番号、年齢を書き、はがきの表になんのゲームのウルテクか、ゲーム名を書いてください。（右のイラスト参照）

締め切りはありませんが、同じ内容のものに関しては、消し印を参考に早く送られた方を採用いたします。できるだけ早く応募するようにしてください。

採用された方には右の基準で謝礼を送ります。では、はがきを待ってます！

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。

- ★★★★★ —金10000円
- ★★★★☆ —金8000円
- ★★★☆☆ —金6000円
- ★★☆☆☆ —金4000円
- ★☆☆☆☆ —金2000円

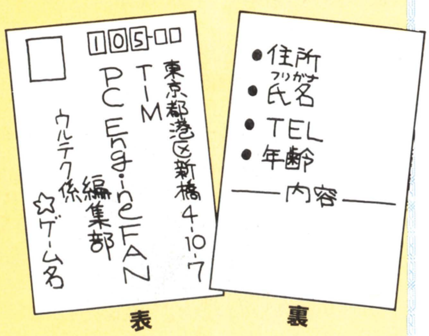


表　裏

ソフト120本 各15名様

●アンケートに答えてゲームをもらおう!!

読者プレゼント

今号のプレゼント

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

応募のきまり

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号（❶〜❽）を1つ書いて、下のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。しめ切りは11月29日（必着のこと）。発表は12月27日発売の89年2月号です。

アンケート

❶今号の記事でおもしろかったものを3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

❷今号の記事でつまらなかったものを3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

❸これから買おうと思っているゲームソフトを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

❹今後、本誌で特集してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

❺また、攻略してほしいゲームを、表4から2つ選んで、番号を書いてください。

❻本誌以外によく読む雑誌を表2から3冊選び、番号を書いてください。

❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号に○をつけてください。

❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

❾パソコン、業務用、ファミコンなどから、PCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号で選び、書いてください。

1　とても高いと思う。
2　ちょっと高いと思う。
3　ちょうどいい。
4　まあまあ安い。
5　とてもお買い得。

⓫あなたはPCエンジンコア構想に興味がありますか？　番号で選び、書いてください。

1　ある　　2　ない
3　知らない

⓬コア構想は次のようなシステムを予定していますが、興味あるものすべての番号に○をつけてください。

1　CD-ROM
2　カラー液晶テレビ
3　キーボード
4　パソコンインターフェースボード
5　パソコン通信アダプター
6　何も興味はない

⓭近日発売予定のCD-ROMについて、あてはまる番号を書いてください。

1　ぜひ買いたい
2　様子を見てから買う
3　価格が安ければ買いたい
4　あまり欲しくはない

⓮ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は良い（5）　まあまあ良い（4）　普通（3）　やや悪い（2）　悪い（1）の5段階。

- キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック
- 音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック
- お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかをチェック
- 操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック
- 熱中度　ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合をチェック
- オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック

No.	〈表1〉今月号の記事
1	〈新作〉ドラゴンスピリット
2	〈新作〉定吉七番　秀吉の黄金
3	〈新作〉ダンジョンエクスプローラー
4	〈新作〉ビジランテ
5	〈新作〉はにい いんざ すかい
6	〈新作〉あっぱれ ゲートボール
7	〈攻略〉スペースハリアー
8	〈攻略〉ファンタジーゾーン
9	PC SCRANBLE
10	UL-TECH(ウルテク) Wonder Land
11	これがPC Engineソフトハウスだ!!
12	Coming Soon
13	カレンダー
14	〈ふろく〉PC Engine ソフト&ハード ALL カタログ

No.	〈表2〉雑誌名
1	PCエンジンSpecial
2	ファミリーコンピュータMagazine
3	ファミコン通信
4	ファミコン必勝本
5	㊙ファミコン
6	その他のファミコン雑誌
7	テクノポリス
8	LOGIN
9	Beep
10	コンプティーク
11	POPCOM
12	MSX FAN
13	MSXマガジン
14	コロコロコミック
15	週刊少年ジャンプ
16	週刊少年サンデー
17	週刊少年マガジン
18	週刊少年チャンピオン
19	その他のマンガ誌
20	BOMBなどのバラエティアイドル誌
21	その他

No.	〈表3〉機種
1	ファミコン、ツインファミコン
2	スーパーファミコン
3	MSX、MSX2、MSX2+
4	セガマスターシステム
5	MEGA DRIVE
6	PC-8801シリーズ
7	PC-9801シリーズ
8	その他
9	何も持っていない
10	とくに買いたくない

〈表4〉ゲームソフトリスト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	THE 功夫	28	ドラゴンスピリット
2	ビックリマンワールド	29	はにい いんざ すかい
3	ビクトリーラン	30	凄ノ王伝説(仮称)
4	上海	31	天外魔境
5	邪聖剣ネクロマンサー	32	ファイティングストリート
6	カトちゃんケンちゃん	33	ビックリマン大事界
7	R-TYPE Ⅰ	34	No・Ri・Ko
8	R-TYPE Ⅱ	35	バイク(仮称)
9	遊々人生	36	ゴルフ(仮称)……ハドソン
10	戦国麻雀	37	ネクタリス
11	パワーリーグ	38	ダライアス
12	魔神英雄伝ワタル	39	ゴルフ(仮称)……NECアベニュー
13	エイリアンクラッシュ	40	モトローダー
14	魔境伝説	41	改造町人シュビビンマン
15	妖怪道中記	42	エナジー
16	プロ野球ワールドスタジアム	43	がんばれ！　ゴルフボーイズ(仮称)
17	ギャラガ'88	44	死霊戦線
18	プロテニスワールドコート	45	リアルボクシング(仮称)
19	ガイアの紋章	46	ウイニングショット
20	ファンタジーゾーン	47	電脳水滸伝
21	定吉七番 秀吉の黄金	48	ラビオレプススペシャル(仮称)
22	スペースハリアー	49	めぞん一刻
23	あっぱれ ゲートボール	50	フェラーリ・フォーミュラー1
24	YAKSA 神武伝承	51	コブラ(仮称)
25	ワードナの森	52	ソンソンⅡ
26	ビジランテ	53	
27	ダンジョンエクスプローラー	54	

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



創刊号特別企画

PC Engine これがソフトハウスだ!!

完全取材 Report



頁	取材会社名（50音順）
78	アイレム販売
76	NECアベニュー
79	エレクトロニック・アーツ
84	サリオ
86	タカラ
80	データイースト
84	東京書籍
81	ナグザット
74	ナムコ
82	日本コンピュータシステム
85	日本物産
86	日本レーザーソフト
72	ハドソン
83	ビクター音楽産業
85	ビッグ・クラブ
83	ビデオシステム
86	フェイス
86	マイクロキャビン
85	ユーピーエル

ソフトハウス
オリジナル
プレゼント付
87ページ

どんなところで？　どんな人が？　どういうふうに作ってるの？　と、いまだナゾの多いP.C.エンジン業界。ゲームづくりに専念するソフトハウス各社の、開発に対する姿勢と素顔を、最新ソフト情報を織りまぜてレポート

HUDSON SOFT

株式会社 ハドソン

ハドソンと聞けば、アァあの高橋名人のいる……と思い起こす人も多いはず。ソフトハウスの中でも実績から言えばトップクラスだけに、このPCエンジン業界での活躍も十分に望める。企画開発本部PR部長の平井直樹氏に今後の同社の方向について語ってもらった。

常に先をにらんだ開発体制

取材なら東京でと北海道取材が消えて…

東京は新宿区市ケ谷、桜の街路樹に面して株式会社ハドソン東京支社がある。PR部部長の平井さんを訪ねた。

本社は北海道札幌市に構えており、ゲームの開発は本社で行われている。ならば札幌へいざ出陣と取材班は期待をこめたのだが、「取材なら私の方で…」とアッサリ平井さんに言われてしまったのだった。ムムム…。

外観は、あの札幌時計台を模した造りで、こじんまりとしながらも周囲の風景から飛び出した感がある。

たまたま無人の受付の内線電話で取り継ぎを頼んだ。ほどなく平井さんは現れた。大きな窓ガラス越しに街路樹を眺める応接室に案内され、平井さんはまずタバコに火をつけた。

外部スタッフの充実が今後の課題となる

最初はどうも堅い話から始まってしまう。「組織は?」なんてカターイ質問。

「考・創・売と分け、企画し、それを開発制作し、販売するという基本組織で構成されています」。モットモ、もっとも。



PR部部長の平井直樹さん

制作については、3～4年前までは社内でのみ行われていたのだが、最近は外部スタッフがかなり活躍しているのだそうだ。シナリオ、音楽、絵etc. と外部の専門家による合作で新しい味を引き出す。

「ソフトハウスの今後の開発体制としては、いかに有力な外部スタッフを集めるかが、ひとつのカギとなるでしょうね」

と、吸っていたタバコの煙にむせながら話し続ける。

「あっ、話の途中ですが、平井さんの顔写真撮らせてください」

カメラマン氏がさっそくパシャパシャと撮り始める。平井さん、さすがに馴れていて全然動じない。引き続き、タバコ片手に話し始める。

「特に、CD-ROMについては分野が広がり、その分野ごとの外部スタッフが必要となるはずです」

続々と情報が言葉の端から

意味深な笑みの裏に隠された秘密を暴け

出た、出た、出ましたぞ!

すでにPC エンジンのトリコになっている人にはゾクッとくる話題がこのCD-ROM。

なにしろ540M(メガ)という巨大なメモリを使ったゲームなんて、想像を絶するのだ。業務用(ゲームセンター用)なんてメじゃない。何が起こるか計りしれないのが、なんとも興味をそそるわけ。

「ゲームはもちろんですけど、プラスアルファの要素にどんなものが加わるかも楽しみにしていいんじゃないかな、フフフ」

オッ、なにか意味深な笑みが平井さんの口元に……。こりゃ何かあるぞ。

「たとえば、4ヵ国語で同時にゲーム会話が聞けちゃったり、車に積んで道路マップ見たりゲームしたりとか……ですか?」

と尋ねてるうちにふと思い出した。"天外魔境(てんがいまきょう)"という開発中のゲームに、あの坂本龍一のミュージックが載るというウワサ。これだ、きっと。

ソフトを安価にしてトータルバランスを

というわけで、と、ユーザーのみなさんへのエンタテイナーとしての提供を忘れないハドソンさん。これから著名人をビシバシ登用してくれるという。

もちろん現在進行形のHu カードも、メモリーの最大限(8M)まで利用できるわけだし、まだまだ、たくさんの新作を手がけるには十分だ。いずれにしてもHuカードを基本形に、拡張とし



札幌の時計台を想わせる造りのハドソン東京支社。外堀通りの街路樹とよくマッチしている

てCD－ROMがあるというのが現在の考え方だという。

　ユーザーにとって、やっぱり知っておきたいのは価格の動向だ。ハドソンでは、過去4500円、4900円と5000円以下のソフトになっているが、他社では5000円以上というものも少なくない。

「本体がファミコンより１万円ほど高いということで、なるべくソフトは安価にして、やはり買って良かったと思ってもらいたいですよね」

　と泣かせるお言葉。

メーカーの力量が問われる

ファミコンよりも数段マシンが進化した

「PCエンジン業界の最大手としてですねェ、業界に対しての意見や感想を聞かせてくださいませんか？」

　と、イスの上に正座し……するわけない、ただ姿勢を正してお伺いした。

「従来のファミコンより、PCエンジンはマシンとして進化したと言えるでしょうね。実際に、昨年10月の発売時点から現在に至るまでは、いちばん優れたマシンとして評価できるでしょう」

「どのような点で優れてるんでしょう？」

「それはですね……あっ、ちょっと失礼……」

　と他のお客さんに挨拶しに３分ほど席を離れる平井さん。

「いや、どうも。エー、どこまでお話ししましたかねェ」

「優れている点ですが……」

「あっ、そうそう。ファミコンよりもですね、色がいいし音もいい。それに『コア構想』という周辺機器との拡張性も備えてることで、これはハード的にはだいぶ差をつけてますよ」

PCエンジンはメーカーの力量を問う

「あとはソフトの問題ということですね？」

「そうです。Huカードはゲームとして作りやすいと思ってますのでいかにハードをフル活用できるか、その活かし方がポイントでしょう……」

　おっ、力（リキ）が入ってきたぞ。



入口のガラス扉を押すと、すぐ左手にある受付。受付嬢さんゴクローさまです

「……要するに、どれだけ質の高いものを作れるか、しかも安価でということになると、これはメーカーの力量が問われることにもなる」

　そうだ、その意気だ、ガンバレ、と思わず机を叩いたのは、当方のカメラマン氏であった。照れ隠しに、受付を撮影してくると席を外したのだった。

近々ビックリするソフトが

ハード対応のソフト作りでユーザー主体

「ファミコンにおいても、PCエンジンにおいても、私共はパイオニア的役割を担ってきたと自負しています。０から１へという精神で」

　何もないところから、何かを創り出すということは非常に大変なこと。危険を冒しても新たな開発を続けていくという。

　また同時に、新ハードへの対応でも先発していきたいという柔軟さも見える。

「ハードに対して、優れたものであるなら対応していく。すなわち、ユーザー主体に考えた即応力を持ちたいわけです」

　現状のPCエンジン業界は、どちらかと言えば商売としてはしやすい状況にある。ファミコンのソフトは過剰気味で、10万本を超すものも少数しかないと言われている。逆に、ソフトがまだ少ない状態にあるこの業界では、次々と参入業者も増えている。ハードへの即応は、ある意味でのメリットでもあるのだ。

さあ、最後にオジサンのお願い聞いてネ

「そうですね、ハドソンの培ってきたノウハウを思う存分出して今後の展開を図るつもりです。特に、近々（来年春ごろ）みんながビックリするようなソフトが出るんだヨ。楽しみにしていて欲しい。それと、クリスマスや年末年始には、CD－ROMをぜひぜひ買って欲しいなァ」

発売済みのソフト

- ●ビックリマンワールド
- ●上海
- ●THE功夫
- ●ビクトリーラン
- ●カトちゃんケンちゃん
- ●邪聖剣ネクロマンサー
- ●R－TYPE Ⅰ
- ●遊々人生
- ●R－TYPE Ⅱ
- ●パワーリーグ
- ●戦国麻雀
- ●魔神英雄伝ワタル

イベントで腕を競え!!

　ハドソンでは、ゲーム大好き人間を対象に、全国規模のEVENTを毎年繰り広げている。過去は85年・86年の年末に東京・晴海で、昨年は春３月に東京の両国国技館でTV番組「カトちゃんケンちゃん」とタイアップして、そして今年の夏は全国キャラバンで40会場を賑わせた。特に今年は「パワーリーグ」でコンテストをやるなど、新作紹介も兼ねたEVENTの人気も上々。来年も「楽しい企画を考えていますヨ」と平井氏。



　またまた、どんな新作が登場するか期待しよう！

NAMCO

株式会社ナムコ

夢いっぱいのソフトを数多く出し、ファミコン業界でも超大手メーカーの㈱ナムコ。発売中のPCエンジンソフトもヒット作ばかり…と、向かうところ敵なしだ。ヒット作を次々生み出す秘密はいったい何だろう？ ということで、いろんな角度からアタックしたぞ！

ナムコ誕生から今日まで…

ナムコの歴史はミニ遊園地から始まった

ゲーム業界でも超大手のメーカーとして有名な㈱ナムコは、近くを多摩川の流れる東京都大田区矢口にその本社（クリエイティブセンター）を構えている。今や日本だけではなく、国際的にも活躍の場を持っているナムコだが、そのスタートはとても小さな夢と遊びの世界を創造していくことだった。

昭和30年、㈲中村製作所として誕生したナムコはデパート屋上における遊園施設の経営、つまりミニ遊園地を作る仕事から始まった。

そして、ゲーム機のパイオニアへと躍進

まずは日本橋三越の「ロードウェイランド」を中心に次々と屋上遊園地を設置。戦後から高度経済成長期を経て、中村製作所は遊戯機械のパイオニアへと育っていったのである。昭和49年にはビデオゲーム機の分野に手を広げ、３年後の昭和52年に㈱ナムコと社名変更、本格的なナムコの歴史がスタートした。

その後の活躍は周知の通り。54年『ギャラクシアン』の大ヒット。55年『パックマン』の世界的ブーム。58年『ゼビウス』を発売、コンピュータグラフィックス技術をいかしたビデオゲームとして爆発的人気。そしてついに昭和59年、ファミリーコンピュータ用ロムカセットの時代がやってくる。会社設立から〝遊びの世界〟をリードし続けてきたナムコは、ここに来て真のゲームの王者となった。

いよいよ組織に潜入だ、レッツゴー!!

現在のナムコは、社員数が約950名、平均年齢が約32歳と、大企業・大人の会社といった感じだ。ここから、いつも最高に楽しいゲームが出ているわけだけど、いったいどんな人たちによって作られているんだろう？

広報センターの西村幸久さんの話によれば、

「ゲームの開発者も他の営業や管理部門といったセクションと同様の人事募集要項によって採用されているんですよ」

とのこと。これだけじゃ、ちょっとよくわからない。あの夢いっぱいのゲームを作り出す裏には、作り手のパーソナリティが何らかの影響を与えているはず。ナムコという会社のポリシーをちょっとのぞいてみたくなった。

自由で楽しい個人主義企業

〝遊び心〟と〝チャレンジ精神〟が大事

聞くところによると、ナムコには「WILL」という企業哲学があるらしい。これは〝MUST（〜ねばならない）〟という義務感ではなく、〝WILL（この仕事がしたい）〟という個人の主体性を大切にすることが、同時に会社の前進につながるという考えだとか…。〝会社のための歯車になる〟という企業主義の会社が多い中、〝どれだけ自分のプラスになる仕事をするか〟という徹底的な個人主義が、ナムコという名の一芸に秀いでたプロフェッショナル集団が形成される大きな要因となるのだろう。

「新しいゲームの開発にあたっては、開発者のそれぞれが自分のテーマを持って、自分の手で作っています。ユーザーが楽しめるゲームを作るには、まず自分が楽しむという〝遊び心〟、それと失敗を恐れない〝チャレンジ精神〟、この2つが大切なんですよ。ヒットするゲームは進んだ技術と自由な感性から生まれますからね」



⬆ソフトの開発風景。ここから夢と遊びの世界が作られるんだね

ナムコは何でも挑戦するぞ

ナムコの事業の広さには驚きの連続だ！

また、ナムコには一般にあまり知られていない別の一面がある。「イタリアントマト」という名前は聞いたことがあるかな？ そう、あの「イタトマ」だ。ゲーム一筋というイメージのナムコが、なんと若い女の子に人気のレストランチェーンの「イタリアントマト」をやっているというんだから、これは驚きだよね。さらにビックリなのは、『スターウォーズ』などで有名なジョージ・ルーカス監督率いるルーカスフィルム社とライセンス提携をしていることだ。ナムコって、本当に好奇心のカタマリのような会社なんだね。

技術とハート。2つでひとつが信条だ

業界のリーダー的立場にいるからこそ、より自由な発想が必要とされているのだろう。外部スタッフに頼らず、すべて内部のスタッフで開発しているという事実も、ナムコとしての自信と誇りがそうさせているのだと思う。

高次産業ほど、より高い付加価値を生む…というナムコの主張によれば、第４次産業＝知的なサービス、第５次産業＝心のサービスとなり、これからの時代は「モノより心」、「物質的豊かさより精神的豊かさ」へと価値観の変化が見られるという。

“遊び”が“労働”に対しての反意語だった時代から、人の幸せにかかせない価値を持つ存在として“遊び”をとらえている。本当に人を楽しませるという姿勢があるからこそ、33年間もの間“遊びのクリエイター”として、どのように人を楽しませ、どのように人を幸せにすることができるか…というテーマを一貫してやってきたような気がする。「人間的な暖かさがあってこそ高度技術は完成する」――ナムコからのメッセージっていつの時代ででもホットなところから伝わってくるんだよね。

エトセトラ情報

記事の中でも話題になった映画製作だが、今年の東京ファンタスティック映画祭に、ナムコが出品した映画「未来忍者」が去る10月23日にプレミア上映された。

監督は、あの「源平討魔伝」のプロモーションビデオを作った雨宮慶太。ＳＦＸは、かつてウルトラＱ、ウルトラマンなどを手がけた佐川和夫。ＳＦＸのディティールの細かさは必見モノだ。

ストーリーは悪の侵略軍団、黒鷺軍の電鳴法師に改造された機忍、白怒火が、その頭部に埋めこまれた諏訪部軍一の剣士、飛雄鶴の意識が覚醒し、諏訪部軍とともに、悪の黒鷺軍に戦いを挑む、というプログラムムービーだ。

12月２日には、ビデオでも発売される予定。

イマジネーションが爆発したこの映画。ふところの深いナムコならではの企画だぞ!!

PCエンジンでさらに飛躍



PCエンジンの優秀性を十分に出したい

さて、肝心のPCエンジンソフトに対しては、ナムコはいったいどういう立場をとっているのだろう？

「PCエンジン用ソフトに関しては、ナムコとしての独自の宣伝は特にやっていません。ただ、PCエンジンはとても優れた性能を有するマシンなので、その優秀性を十分に引き出すようなソフトを開発し、販売していきたいですね。ユーザーの人たちの目もますます肥えてくるでしょうし、私たちもよりよいソフトの供給に努力していくつもりです」

PCエンジンの話となると、急に謙虚な答が返ってきた。

発表したソフトは次次ヒットの実力派

発売済みのPCエンジンソフトはいずれもヒット、年内に発売予定の『ドラゴンスピリット』も発売前から話題集中。

加えて、PCエンジンそのものが地位を確立しつつある現状にまで話を持っていくと、

「PCエンジン関係の本がいろいろと出版されるのは、ナムコとしても大歓迎です。PCエンジンとしての発売ソフト数はまだ少ない方ですが、現時点において発売中のものがどれも好評であることは確かですしね。だからファミコン用ソフトと同様、PCエンジン用ソフトに関しても、この先発売されるソフトが幅広いプレイヤー層に受けいれられるでしょう」

ナムコット情報局をおおいに利用しよう

どのような機種が登場しようとも、広く親しまれていくソフトを確実に作ってみせるぞといきごむナムコに注目しよう。

ユーザーへのサービスとしてはファミコン、PCエンジンを問わず、ナムコの最新情報が聞けるテレホンサービスが大人気だ。ナムコット情報局（☎03-540-1000）がそれで、電話すると、ナムコのソフト情報やイベント情報を簡単に手に入れることができるんだ。ナムコファンには、とってもありがたいサービスなのダ。さあ、今すぐダイヤルしよう！



⬆これが営業本部ビル。ゲーム関係の窓口であるナムコット事業部もここにある

発売済みのソフト

- ●妖怪道中記
- ●プロ野球ワールドスタジアム
- ●ギャラガ'88
- ●プロテニスワールドコート

※ナムコのPCエンジン用ソフトは、ビジュアルがきれいという特性をシューティングゲームやスポーツものに生かしてる。

NEC Avenue, Ltd.

NECアベニュー株式会社

洋楽が好き、という人ならこの社名はオナジミだね。そう、それなんだな、実に。…というわけで今月の新譜をご紹介…ンなわけないだろ全く。「NECアベニュー」と聞いてソフトハウスとすぐ連想した人は、PE派(PC エンジン派をこう呼んでくれ)だ。

社内6人外部6社で年15本

社内制作スタッフは6人仲よしチームだ

応対にお出ましいただいたのは営業部市場開発課の多部田俊雄さん(?歳)。スーツ姿がキマッテルー。カメラを向けるとなおさらシャキッとして、いかにもマジメっぽい。でも、近くにいた同僚に「ボクのブロマイド作るんだ」なんてオトボケ言ってるぐらいだからなあ……??

「質問のメニューは、今日はフルコースでいきたいと思いまして、まずはポテト開発……あっ、いや、ソフト開発チーズ……じゃなくてチームの人員構成からお願いします」

ちょっぴり堅くなってる。

「えー、社内の制作スタッフは6名で、男5人女1人の構成です。は? 平均年齢ですか? えーと、24歳ですね」

ウーン、まだまだヤングしてるな、これは。それにしても6人だけなんて大変そう。いやいや、3人寄れば文殊(もんじゅ)の知恵、6人寄れば何とやら。

外部スタッフとしては5～6社のメーカーが傘下にいるとか。この体制で、年間15本のソフト生産能力を誇っている。



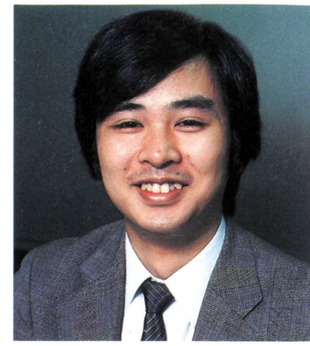
皇居の半蔵門に近い静かな環境に囲まれたNECアベニュー。このビルの中で新作開発中!

発売延期も何のその質の向上こそ重要だ

ソフト企画は社内でということだが、「開発」に際してのモットーはというと――

「発売よりもQuality(質)を優先することです」

多少発売日が延びても、細部にわたりより完成されたものを提供したいという気持ちがウレシイ。まあ、発売予定というのは、心待ちにしているユーザーにとっては約束のようなものだから、それを違えるということはイイことではないが…。



応対をしてくれた多部田俊雄さん

そんなわけで「ワードナの森」やその他のソフトも延び延びとなり改良を重ねているわけなのだ。心あるみんなは涙をのんで見守ってくれるよね。

ハードが先かソフトが先か

ハードが高けりゃその分ソフトを安価に

「最近、ソフトの価格が5200円で一定し始めていますが、ナントカ5000円以下に押さえたいんですよねェ」

と、ユーザーには突然ウレシイひと言。いよ、多部田さん、イイ男。しかし、うまい話には裏があるっていうけど、だいじょうぶかなァ?

「そ、それはまたどうしてですかあ?」

と上目づかいに尋ねる。

「まあ、PC エンジン本体の価格がやや高め(ファミコンと比べての意)なので、その分ソフトをですね、まあその～、安価に致しまして、え～、ユーザーのみなさまにですね、え～」

と、つまり"お得感"をユーザーに与えたいとの結論のようだ。もともと、NEC系列でもあり、ハードともの売れ行きを気にかけるのは当たり前。ハードが普及して初めて、ソフト販売も軌道に乗るというもの。また逆も真であると言える。鶏と卵の関係か……?

新ソフトの価格は許すかぎり安い値段で

新ソフトについての生産量・価格の設定はどのようにしているのだろう。

「数量は受注生産体制で、内部的な操作はほとんどありませんですね。また、価格については感覚的なものと言えます。許容範囲での最安価を提示したいと思っています」

多部田さん、優等生的答えを出してくる。でも"感覚的"というところに興味がわいてしまう。人間の体温が伝わってくるようなことばだ。数字ばかりの世界もねー。

移植ソフトをメインに開発

QualityとBrand志向で年内にも発表か

多部田さんの信念・目標は？ つまるところNECアベニューの、ということにつながるが、「ひとつには、ことばは悪いですが、〈クソゲーを出さない〉こと。また、〈QualityとBrandを保つ〉こと。このふたつを守っていきたいですね」

人数（実際にたずさわっている）や歴史にもかかわらず、大手ソフトハウスの風格さえ感ずるところがニクイニクイ。

多部田さん、さらに胸を張り出して言う。

「今年の目標は、年内にオリジナル作品を発表したいということです」

発表大好き、どんどんしまくってくれ〜。

今後もガンガン業務用からの移植をヤル

現状はゲームソフトに専念し業務用からの移植版を次々と開発している。すでにファンタジーゾーンが発売された。上々の売行きとのことで、さらに12月のスペースハリアーに期待を寄せている。

「今後もガンガン業務用からの移植ソフトを開発販売していくつもりです。ユーザーのみなさんの期待は裏切りませんよ」

ここにきて活発なハード界

来年早々からハードソフトとも激増する

「ここだけの話ですけどね」

と声を低めずに打ち明けてくれたことには、来年２月ごろから続々と新作ソフトが発表発売されるという。

歩調を合わせるようにハード本体も、年内の100万台から３月までに150万台の売り上げ予測を立てているらしい。年末年始の販売攻勢で、PE派がグッと増えることになりそうだ。

サービス・イベント情報

☆私はNECアベニューのテレホンサービスをしております花の女子大生なのれ〜す。私のほかに10数名のサービスレディ（み〜んな女子大生なのヨ）がいます。みんな、みなさんからのお電話待ってます。でも、私たちが答えられるのはソフトの事だけです。ゲーム内容も受けつけておりますが、ハードの事についてはちょっと…ワカンナーイ。ゲームは大好きで、ほとんどアナタの質問には答えられると思うの。これからもガンバリますので、よろしくお願いシマースゥ。■**テレホンサービス☎03-590-2626**

☆多部田さんの希望によると年内に一大イベントを行いたいとのこと。例えば、ショールームなどを防音ミニシアターにし、1000人を集め、ソフトを全て用意して遊んでもらうとか。もちろんCD-ROMでも。



⬆開発室は、広いフロアの端にギューギューといった感じだが、空気が違う

我らPE派の奥の手はあのCD-ROM

ハードと言えば、ソフトハウスならずとも一般ユーザーにも気になるのが他の同類ハード。最近発表されたセガの〝メガドライブ〞や、ファミコンの兄貴分〝スーパーファミコン〞とのシェア争いが見もの。ただし、当分の間は三者三様でありながらも、刺激し合いながら共に伸びることはまちがいなさそうである。

我らPE派にとって、心強いのはCD-ROMの登場だ。Huカードも心配するに及ばないがなんと言ってもこの奥の手があるのさ、へっへっへ。

NECアベニューも「ハードと２人３脚で、周辺機器に添ったソフトを」手がけていくということで、ますます期待しちゃうのだ。

ツインソフトで今後の道を

ツインソフト、2メディア路線て何…？

「実を言いますとね、ウチではHuカードとCDとのツインソフトを考えているんですよ。２メディア路線とでも言いましょうか、同じタイトルのソフトを両方で販売していきたいなと」

ゲーム業界全体で、ソフトの質的向上がさらに進んでいく中で、CDはユーザーのニーズを十分に満たしてくれるものであることは確かだ。

「CDへの参入メーカーさんへひと言。価格は5000円以内に抑えてくだしゃあ〜い」

と多部田さんは小さな口をいっぱいにあけて他社へ訴えているのだった。

ソフトの宣伝、自己宣伝、何でもどうぞ

「では、ここで思いきり自社宣伝させていただきまあ〜す。

発売中の〝ファンタジーゾーン〞はゲーセンそのまま、音もグンとQuality UP。お待たせした〝スペハリ〞は４Mのド迫力で間もなく出ますヨ〜。そして〝ダライアス〞はひとまず３Mで登場」

——発売済みのソフト——

●ファンタジーゾーン

IREM CORPORATION

アイレム販売株式会社

『R-TYPE』などの業務用ゲームがお得意のアイレム販売が、第1作目にあの『ビジランテ』をPCエンジン用に移植して堂々デビュー!! 2作目以降も業務用ヒット作からの移植を続々と計画中ということで、頼もしいかぎり。浪花のド根性で最高のソフト作ったれ!!

業務用からPCエンジンへ

アイレムといえば、ゲーセンだった…

アイレム販売㈱は、大阪は梅田となんばの中間あたりにある浪花の会社である。

昭和49年の会社設立時には、アイ・ピー・エムとして誕生。昭和54年にアイレムとなる。さらに昭和60年、販売部門および開発部門が独立して現在のアイレム販売㈱ができあがった。

社員数は約100名と、そこそこの大きさ。だがアイレムといえばなんといってもゲーセンものという印象が強い。代表作が業務用『R-TYPE』といえばうなずけるだろう。

移植ソフトが次々とひかえてるぞ!

業務用がお得意のアイレムがPCエンジン業界に参入してくるということで、広報担当の古市さんに開発セクションの声を代弁してもらうことにした。

「PCエンジン用ソフトといっても、もともと業務用が専門だったので、その中のいいゲームをPCエンジン用にまわそうと思っています。12月発売予定の『ビジランテ』は、その第1弾ということなんですよ。ですから、2作目以降も昨年業務用で出して人気のあったゲーム、『ミスターヘリの大冒険』や、『最後の忍道』などを出していく予定です。オリジナルソフトを出すのは来年あたりからですね。ジャンルとしては、キャラクタものやスポーツものが中心になると思います」

やはり最初のうちは業務用からの移植で勝負するらしい。

また、アイレムのパズルゲームが大好きなキミにも、パズルお得意の顔をあわせ持つアイレムが健在だそうだ。

アイレムのソフトで友人もできる!?

PCエンジン関係誌の存在やユーザーに対しては……、

「PCエンジンの専門誌にしろ何にしろ、雑誌であつかってもらえるのは、広く商品を知ってもらうという意味で歓迎です。アイレムのソフトで遊んでくれるユーザーさんは、ゲーセンものを家庭でやりたいというタイプの人たちだから、きっと遊びをとても大事にしている人たちだと思うんです。今って近所に遊び相手とかがあまりいない時代ですよね? だからゲーセンからの移植ソフトをきっかけにして友だちもできると思うし、いいんじゃないですか?」



オフィスの中はとても忙しそう。ゲームひとつ作るにも、みんな真剣だね

移植ソフトの悲しい運命!?

浪花っ子魂でたくましくつっ走れ!

しかし問題もあるようだ。

「ゲーセンからの移植だと、まず容量が足りないというのが大きな問題ですね。それにロムの容量が決まっているので、原価が決まってしまい商品力とコストの関係にも影響してくるんです…」

ところがどっこい浪花っ子、元気なところも見せてくれた。

「"アソビを作るなら自らアソべ!"というのが社訓! なにしろ浪花っ子魂を持ってますからね。それに周辺機器がもっと出てくれれば、ずっとよくなるでしょうしね」

そして、☎06-534-1060にかけるとアイレムのオリジナル・テレホンサービスで、パソコンやファミコンの最新ソフト情報が聞けるんだ。内容は2週間から1か月ぐらいのサイクルで変わるとか。



アイレム自慢の業務用ゲームの数々。この中からPC用ソフトとして誕生するものが…

ELECTRONIC ARTS

エレクトロニック・アーツ株式会社

本社をアメリカに置く外資系のソフトメーカーとして、エレクトロニック・アーツは主に海外のソフトを数多く移植している。それでいて、PCエンジン用ソフト、CD-ROMなど新しいものにも積極的なんだ。ぜひ日本のソフトを輸出してもらいたいものだね。

アメリカ生まれの会社だぞ

アメリカに本社のある世界的なメーカー

エレクトロニック・アーツの本社はアメリカにあり、年商60億円を誇るアメリカ有数のパソコン用ソフト開発&販売会社なのダ。ちなみに支社はイギリス、フランス、オーストラリアにもあるっていうから、すごい／

この会社では、アメリカのゲームをPC9801等のパソコンに移植開発していて、『バーズテイル』『フライトトレーナー』『ベースボール』などヒット作品を次々と生み出しているのだ。

ハードスケジュールもガッツでこなす／

「開発に関して、デザイナー等はPC9801用の人、X68000用の人というように個々の機種別にやってもらっています。売り出すときもチーム制ですし、開発者のスケジュールは、まともな生活型と明けがた型に別れていて、明けがた型は夜中の2時頃から開発を行っているようです。もっとも発売1カ月前ともなれば、みんな仮眠4時間くらいでがんばってますけどね」



広報課の長田真治さん

ユーザーとともに、PCエンジンへ…

PCエンジンソフトの開発は今回初めて『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』で手掛けることになったので、そのあたりの苦労話などを営業部長の長田真治さんに聞いてみよう。「私どもは、今までパソコンゲームを開発しておりましたので、ユーザーの対象年齢は高校生以上だったのですが、PCエンジンのユーザーは、それより3歳程対象年齢が若いんですね。そういった面で、全体的に扱いやすく誰でもそれなりにゲームが楽しめるようにするのが大変でしたね」

パソコン版よりも、扱いやすくと考えて

う〜ん、確かにPCエンジンユーザーのほうが年齢層は下だろうなあ。

「たとえば、パソコンと違う部分の1つにキーボードを使用しない、という点があります。こういった点におきましては、簡単な選択式に変換しなければいけませんし、またPCエンジンでは容量の問題や、データのセーブがまだ出来ないなどの問題もあって、これは今後のPCエンジンの課題なのではないでしょうか」

おーと、きっぱり言われてしまった。でもこれはボクらも望んでいることだよね。



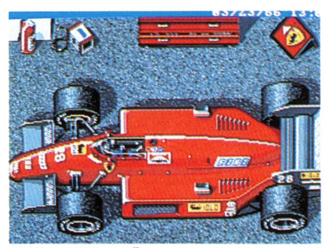
乱雑な開発室。男の仕事ってカンジだね／

ソフトの移植はグラフィックを忠実に…

「それと、日本のゲームは色やグラフィック等を重視して開発なさっているメーカーさんなどが多いようですが、私どもは内容を重視しております。現在開発している『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』などは、グラフィックをデータ上で移植してから書き換えを行うなどして、なるべく忠実なものに仕上げております」

さすがに、気合いが入ってますねえ。

面白ゲームを次々と輸入



近日登場の『フェラーリF-1』だ

ジョイスティック1つでできるゲームを

「現在開発している『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』はアミーガからの移植ですが、今後もコモドールから移植したいと考えております。あれはジョイスティック1つで出来るようなものが多いですから」

よりハイレベルに、CD-ROMへと…

「開発チームは今現在、日本が2チーム、アメリカが2チームです。ただグラフィックなどは外注にすることもありますよ。まあ適材適所という感じで、パソコンでも何でも、その機種用にとっています。今後は日本人とアメリカ人の共通におもしろいと思えるものを移植していきたいですね。できればアメリカの170タイトルをPCエンジン向けに変換して出したいですね。もちろんハイレベルな仕上げです。CD-ROMに関しましても、その特性が生かせるゲームも作成したいと考えてます」

思わずほぉ〜っと、声が出てしまうような会社でした。さすがアメリカ有数のパソコン会社だけありますわ。この会社ではテレフォンサービスは行ってないけど、聞きたい事があれば☎03-505-6007へ直接かけてね。

DATA EAST CORPORATION

データイースト株式会社

アーケードゲーム、ファミコンゲームソフト、そしてそしてついにPCエンジンソフトと着々と視野を拡げるデータイースト。さあこの会社はどのような方針でPCエンジンソフト開発を行うのか!? その全ぼうが今、明らかにされる……。

ゲームづくりのコンセプト

ゲームならなんでも総合ゴラク企業の顔

設立1976年4月20日。資本金4億3500万円。従業員数200人。社訓は誠実、調和、努力、勇気、創造。東京都杉並区に本社と研究所を構える。

ファミコンソフトは「探偵神宮寺三郎」シリーズや「ビーバップハイスクール高校生極楽伝説」などが有名。

アーケードゲーム、家庭用ゲームソフトのみならず、レジャーやエレクトロニクス・メーカーとして、新しい発想と高い技術で未来へ挑戦している

エンジン参入はまずゴルフゲームからだ

そのデータイーストがついに『ウイニングショット』で参入した。そこで我々取材班はさっそく第二営業部宣伝課、課長の竹内倫さんを尋ねた。



広報課の竹内倫さん。目が優しい

無断駐車で取材車を警察にレッカー移動されながらも、取材に成功した。

「まず新作ソフトについてですが、エンジン独特のフィールドのグラフィックに注目してほしい。それと選手の個性のパラメータ設定など、数々の工夫がされています」と自信満々。

ハードに合ったゲームづくりをしていく

さらに、続けて「業務用にしても、ファミコンにしても、PCエンジンにしても、ハードにそれぞれ特徴があると思う。うちでは、それぞれのハードに合ったゲーム作りを心がけたい。業務用をエンジンやファミコンに移植するにしても、ただするのではなく、そのハードに合ったモノとしてゲームを出したい。例えば業務用の場合は100円でプレイヤーを満足させ、さらにはゲーム機を買った店舗も満足させねばならない。それに対しエンジンやファミコンは時間が自由であるので、長時間で楽しめるようなゲーム作りをしていきたい」と全国のユーザー達のうれし泣きが聞こえるような力強い発言。

いろんなスタッフが1つのゲームを作る

「ユーザーに関しては、ファミコンが普及してからもう5年、ファミコンを初めてした頃はシューティングやアクションをしていた私の子供たちも今では、RPGやアドベンチャーゲームをするようになった。

つまりユーザーの年齢の幅が広がってきている。これはファミコンだけでなくエンジンやゲームをする全ての人々に関して言えると考えます」と思慮の深さを伺わせた。



荻窪にある本社ビル。堂々とした構えだぞ

次に実際のゲーム制作について質問してみた。「スタッフは企画スタッフがシナリオを兼ね、その他、グラフィックスタッフ（アニメーションの学校などから募集することが多い）や、サウンドスタッフがいる。そしてプログラマーだけ外部スタッフ。

ゲームが多過ぎるので、自社の人間だけでは足りない。で、外部に応援を頼んでいる」

開発者という種族が現れた

開発室の怪文書には喜びと悲哀が重なり

次に開発者のスケジュールをちょっと紹介してもらった。

夕方6時出社、7時半まで食事、11時までプログラム作りをして、11時半までテレビを見る。3時〜5時頃までプログラムチェック、3時頃になるとプラプラ!? し始める(中だるみ)。6時頃から1時間ほど仮眠。7時に起きて9時前まで開発し、朝9時に帰社という、まるで夜光性の虫のような恐ろしいスケジュールであった。凡人がこんな生活をすると、すぐに変な生きモノと化してしまうので決してマネしないでほしい。これはゲーム開発者という種族の人間にしかできない芸当なのである。



開発室はまさに戦場だ

さらに我々取材班は、〝ゲーム開発者の一日〟という怪文書を2枚発見した。

その1「開発なんて楽な仕事だぜ、今日のアフター5は彼女を誘って海へ…企画会議も万事OK、素敵な夜が待ってるぜ！ 〝それじゃ〟お先にィ〜!!」

その2「開発は苦しい…。お先にィ〜!! と明るく帰って行く同僚の後ろ姿をみながら、俺は思う。昔は俺もそうだった」

naxat soft

株式会社 ナグザット

まだまだ会社としての歴史は浅いが、ソフト作りのていねいさではナカナカのもの。『エイリアンクラッシュ』を見ればわかると思うけど、インパクトの強いグラフィックとシンプルで入りこみやすいゲーム内容が嬉しいんだ。

ド根性で下請けから脱皮！

PCエンジン業界は新会社にもチャンス

㈱ナグザットといえば、あの『エイリアンクラッシュ』でおなじみのソフトハウス。しかも『エイリアンクラッシュ』がナグザットから出た唯一のソフトで、これがPCエンジンソフトとしてはかなりのヒットとなったのだから実に頼もしい。

営業担当の浦和了さんは、ナグザット設立から最近までの事情を次のように語ってくれた。

「もともとは他の会社からソフトの制作を依頼されて作る、下請け専門の会社だったんです。社名もナグザットじゃなかったですしね…。そのうちに、自分たちでもオリジナルのソフトを出していこうということでナグザットを設立したわけです。PCエンジンのソフトを作ろうと決めたのは、まだ業界での参入メーカーが少なくて、新しい会社でも参加するスペースがありそうだったからというのが大きな理由ですね。『エイリアンクラッシュ』は本当はハドソンさんから出るはずだったんですけれど、うちから出させてもらい非常に幸運でした」

PCエンジンはグラフィックが重点だ！

「オリジナルは基本的には内部で作っていますが、ケースによっては外部に頼むことも……。今年の6月までは外部の企画が多かったんですが、PCエンジンはやはりグラフィックが重要ですからね…社内で描ききれないと外注もありますが、できる限り自分たちでと思ってます」

新会社としての意欲が伝わってきて、なかなか好感が持てる。



『エイリアンクラッシュ』に興ずる仲良しスタッフ

見てくれより中身で勝負!!

PCエンジンとしてのブランド化が目標

またPCエンジン業界についてどう感じているかの問いには、「PCエンジンの専門誌もいろいろと創刊されてきたし、PCエンジン自体が認知されてきたな…という感じです。PCエンジンがこの先どのくらい受け入れられていくのかという期待と、スーパーファミコンの登場でPCエンジンはどうしていくのかなという思いが同時にあるのも確かです。まあ、新しく大手のメーカーが参入してくれれば業界もおおいに活気づくでしょうしね。CD－ROMについては、ファミコンとの差別化という意味でいいと思いますよ。ナグザットとしては、とりあえずPCエンジンでのブランド名を確立して、先が見えたら他機種に手を広げていくつもりです。ソフトを作るうえで大変なのは、やはりグラフィック。ファミコンにくらべてプログラムはやさしいんですけど…。2作目はボクシングものを予定してますが、選手のリアルさが違いますよ」

30歳のサラリーマンを子供と間違えて…

これから信用を築いていく会社だけに、ユーザーからの問いあわせにもていねいに答えているそうだが、たまにはこんなエピソードも…

「ソフトに関する質問は子供から多いんですよね。ある日、バグが出て困っているという電話がかかってきた時、てっきり相手を子供と思って「あのねぇ、それはねぇ、電気にはプラスとマイナスっていうのがあってねぇ…」なんて調子で話してたら、実は30歳近いサラリーマンだったなんてことがありました（笑）。しかも聞いてみると、三菱で電気関係の仕事をしている人だったりして、あとで大笑いですよ」



上から加納さん、浦和さん、豊嶋さん。ナグザットの窓口になっている。"お笑い3人組"って感じ…

一本一本着実に質の良いソフト作りを…

気になる今後については…、「2作目以降はシューティングやアドベンチャーにも取りくんでいく予定です。PCをやるからにはリアル路線で、ターゲットは中・高生以上。感情を植えこんだソフト、誰でもすぐに入っていけるソフトがいいですね。ストレス解消にもなるだろうし…。見てくれよりも中身で勝負です！ だからビッグヒット狙いというよりも、常に安定したソフトを供給していきたいと思っています。年間4～5本ぐらいかな……」

発売済みのソフト

●エイリアンクラッシュ

—NIPPON COMPUTER SYSTEMS CORPORATION—

日本コンピュータシステム株式会社

1988年の12月に設立されて以来、ビジネス用ソフトの開発やCGなどの分野に力を入れてきた。ゲームのソフトも、その経験を生かしている。ヒット作『ガイアの紋章』も、経験からくる自信とバイタリティで作りあげてしまったのだ!!

ソフト開発に苦労がない!?

個性豊かな17人が集まっている異色の部



●この取材のために全員が勢揃い!!

日本コンピュータシステムは、とんねるずの歌で一躍有名になった、オシャレな人々が集う街、港区西麻布にある。

このソフトウエアプロダクト部は会社の中でも異色の部だそーで（そりゃそーだろな）現在17名が在籍、みんな喜々(?)として開発に取り組んでるのだ!

そんな中で取材に応じてくれたのが、〝直行〟ひと筋の新婚さんの営業担当・下田克さん、ダンディなお声とはうらはらにひょうきんそうな企画担当・松田明生さん、そして紅一点この状況に立ち向かう企画担当・花城敦子さんの3人だったのだけど、取材中に下田さんと松田さんが漫才始めちゃって…。一体どんな会社なんだぁ!?

あきのこないゲーム作りをモットーに!

「うちは平均24歳で、みんな和気あいあいとやってますよ。だから『ガイアの紋章』なんかもけっこうサクサクッと出来ちゃったりなんかして…。苦労話ですか?　え〜っと、しいて言えばバグを絶対出せないって事とか、参入したてで全てが手探り状態だったって事ぐらいですかねえ」

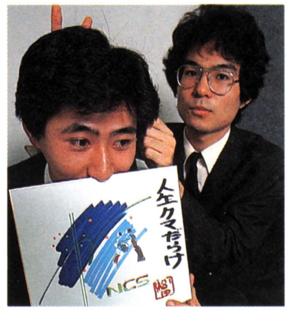
なんともはや、うらやましいこと!　他社が聞いたらあうぅ?、と声を出しそうだわ。

「でも、あきがこないものには仕上げようとは思っているんですよ。開発スタッフはそれぞれの分野に外注もしてますからね。なぜかっていうと、まあ会社組織がしっかりしすぎててクリエイティブになりきれないんですよ。外ならいろんな分野から見れるでしょ?」

ふ〜む、いきなりマジに答えが返ってきちまったい!　じゃマジついでに今後の予定は?

「まあ今後はですねえ、今4本開発してますけど、全部ジャンルがバッラバラ!　よーするにオールラウンドにやっていきたいんですよ。年間6本は出したいと思ってますし、ゲームの価格なんかは部長の気分しだい…いやいや、ROMの容量+α(企業ヒミツ）で決めてます」

今明かされる開発の実体だ



●松田さんの絵は業界でも大評判だ

開発者ってやっぱりタダものではない!?

「開発の人の生活を紹介します。まずAくん。24歳、乙女座の1日は、朝5時15分に起きてシャワーをあび、NHK第2放送で英語会話、7時に朝食、8時半に出社し、ピアノの練習（マジなのだ)、8時50分から朝礼、12時まで仕事、昼1時からまたピアノを弾いて仕事に入り夕方6時までで、6時から30分ぐらいピアノを弾いて帰宅。

Bくんは0型乙女座、完全にここに住んでますね。朝8時に目覚めて（ダンボールをしいて寝袋の中に寝てる）朝礼まで仕事を。おっマジメと思うでしょ?でも違うの、9時から12時まで他社のゲームソフト研究、つまりゲームで遊んでるのさっ。でお昼を食べてまたゲーム、2時から3時まで仕事して、その後3時のおやつをとって、4時までまたゲームで遊んでる!　やっと4時から夜中12時頃まで仕事して、12時から1時の間に夜食とゲーム、で、1時から3時まで仕事をして、寝る前ちょこっとゲームをやって寝ます。あ、熱が入ると30分延長しますけどね」

あの〜、仕事するために残ってるんですかぁ?　それともゲームやるためですかぁ?

「遊びゴコロも大切さっ。それに雑誌が出てくれるおかげであんまし営業出なくてうれしいもんっ!」

下田さん、墓穴ほっちゃダメですよお。ほーら、松田さんが後ろで〝直行がなくなって、ムヤミに『ファミコンウォーズ』できなくなったくせに!〟とか言ってるヨ……。

「とにかく(笑)、今開発しているゲームも早めに完成させ、来年の春には遊んでもらえるようにしますんで、今後ともヨロシクねっ」

テレフォンサービスや企画の応募は☎03-486-6311で花城さんが受けつけてくれますヨ。

——発売済みのソフト——

●ガイアの紋章

●紅一点の花城敦子さんをドアップでサービスだ!!



VIDEO SYSTEM CO., LTD.

ビデオシステム株式会社

一部の人からの強い人気だけではダメ。面白いソフトとは、誰がプレイしても楽しめるもの…。こんな信念のもとにソフト作りに励むメーカーがここだ。

麻雀ゲームならまかしとけ

会社設立が昭和59年、社員数約20名、平均年齢23～24歳…と、まだまだ若い会社だけれど、こと麻雀ゲームに関してはソフト業界でも一目置かれている。代表作がアーケードゲーム機の『ラビオレプス』、麻雀ゲームとなると『お雀子クラブ』、『お雀子館』、『お雀子ハイスクール』など、さすがにユニークなものが揃っているぞ。

会社として新しいだけに、PCエンジン用ソフトもこれから取りくんでいく分野。年末に発売が予定されていたPCエンジン用ソフト第1弾は年明け～3月頃へと発売が延期されてしまったが、開発意欲はバリバリだ。

宣伝担当の西川さんに、開発のコンセプトを聞いてみると…、「とにかくヒットゲームを制作することが基本です。なにしろ社訓が"大ヒットを創りましょう"なんですから。うちでいうヒットゲームというのは、誰がプレイしても面白いゲームのことを指しています。たとえ一部の人から最高の評価をもらったとしてもダメなんです。反対に一部の人が最低の評価をしたとしても失敗です。ひとりでも多くの人に「面白い!!」といってもらいたいし、1回でも多くプレイしてほしいんです！　絶対に曲げてはならない基本コンセプトというのはありますが、といってあまりにも思い入れが強すぎると本当に面白いゲームができないこともあります。だから、読者の人たちからの意見や感想、こんなゲームが欲しいなどの話をぜひ聞かせてください」

万人の認めるソフトを作る

このようにソフトハウスでは常時ユーザーからの反応を待っているのだ。「これから発売が予定されているのはまず『ラビオレプス　スペシャル』(仮題）というシューティングゲーム。基本コンセプトはアーケードゲーム機の『ラビオレプス』です。このゲームは会社設立当初から大事に育てたゲームだったので、この機会にひとりでも多くの人にプレイしてもらおうと思ってPCエンジン版の開発を決定。新しい魅力がプラスされて多少アーケード版とは違ったものになるとは思いますが、ぜひ応援してください。他には、ちょっと変ったタイプの麻雀ゲーム、それとスポーツシミュレーションものを予定しています」

VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

ビクター音楽産業株式会社

音楽業界のビッグメーカーであるビクター音産がPCエンジン業界に参入して、まだ1か月あまり。別ジャンルからの勢いかどうか、1作目がヒット。今後は？

若い力のギョーカイチーム

ビクター音楽産業(株)のPS部が発足したのが4年前。その中でコンピュータに関わっているスタッフは約30名、平均年齢が20代前半と、フレッシュなチームなんだ。



さすが音楽業界、カメラを向けるとすぐコレです

インタビューには、宣伝担当の小森治信さんが答えてくれた。「ビクター音産がこの業界に参入したのは今年の9月23日。うちの場合、ソフトの開発スタッフは内部・外部おり混ぜて幅を持たせています。ソフトの価格はやはり原価計算でやりますが、参考にするということではNECで集計したソフトの数の報告に基づいています。PCエンジンソフト第1弾として発売した『魔境伝説』はおかげさまで好評でした。まだやってない人は、この機会にぜひ『魔境伝説』を楽しんでください」

新しいジャンルにも素早い宣伝、さすがはビクターだね！

新分野への姿勢もお見事！

「PCエンジンは今年から来年にかけて、CD−ROMの登場を含めて大きな認識がなされていくでしょうから、専門誌に対してはいろんな形で取りあげてくれて嬉しいです。でも一方では、ユーザーの人たちの知りたがっている情報が載るかどうかということ、それに誌上での新作発表と実際の発売日とのタイムラグがあるということが少し心配なんですが…。PCエンジンのユーザーは年齢も高く、アンケートを取ってみるとNECのコア構想に興味があるようですから、ぜひファンの期待には応えていきたいと思います。今後の予定は、来春発売予定の『死霊戦線』が第2弾となりそうですね。これはジャンルでいうとアクションAVGで、『魔境伝説』とともにヨロシク！」

ゲームメーカーとしての自信は？

「確かにうちは音楽業界から来たわけですが、その分は先輩業者を見習ってやっていくということで大丈夫です！」

―――発売済みのソフト―――

●魔境伝説

SALIO INC.

サリオ株式会社

セガ・エンタープライゼズのサードパーティとして、『アルゴスの十字剣』『ソロモンの鍵』などのソフトを発売しているから知ってる人も多いハズ。

開発者ってホント大変だな

ところでこのサリオという会社は、もともとコンピュータ・インターフェースの設計や、いろんなソフトの開発をしてるおカタイ会社なんだョ。社訓が"堅実"っていうのもナットク!

そんなサリオでは、顔は二枚目なのにとっても気さくなオニイサンって感じの営業企画担当・酒匂秀浩さんが取材に応対してくれた。



社内はとても明るく健康的!

「今『電脳水滸伝』(これはパソコンゲームの移植だョ) を開発中なんだけど、これがもう大変で…移植モンでしょ? それに2Mにつめ込むわけだからねえ。キャラクタの制限というか出し方が難しくて(開発者が) 苦労したみたい。開発スタッフが7人しかいなくて…。ちょっと遅れぎみですねえ」と苦しい本音(?)もポロリと。

めいっぱいゲームを出すゾ

いろいろとつらい状況の中で生み出される新ソフトの情報ならサリオのテレフォンサービス。☎03-829-1408で、酒匂のヒデちゃんが出てくれるよ。

今後のスケジュールとしては、「希望としては年3本、できればもっといっぱいゲームを出したいね。でもだからといって手は絶対抜きたくないし、つらいとこだね。どこも同じだろうけど…」

現在は新作ソフトのほうも少しずつ開発を進めているのでホントに人手が足りない! ってことで開発スタッフ探しに大忙し。アセンブラという難しいプログラム言語を使うので、なかなか見つからないらしい。

さて、気になる新作ソフトは本誌次号に載せる予定なので、もうちょっと待っててね。



建物は小さくても夢は大きく

Tokyo Books Co., Ltd.

東京書籍株式会社

東京書籍は都内でありながら、静かなたたずまいをかもし出している六義園の裏手の東京都文京区本駒込にある。外部のシナリオを使ってヒットを狙うぞ!!

新機種の特性に合わせて…

ここでは営業部特販課の平田栄一さんに話を聞いた。

「現在ゲームに関連しているのは20名ほどです。デザイナーやプログラマは外注ですよ。内部ではシナリオの企画に重点を置いて外部でプログラムを作成してもらって内部でチェックするというシステムをとっているんです。やっぱりモチはモチ屋ですからねえ、プログラムなんかも外部の方のほうがノウハウを知ってますから。売る限りはクリエイティブなモノを作りたいですからね」と、少し日焼けした顔でにこやかに答えてくれた。

「PCエンジンソフトの開発については、やはり特性を念頭に置いて、グラフィック、スピード等を生かせるようなものを作りたいですね。ただやっぱり容量がねえ。CD-ROMについても機能に合わせたものを研究中です」

ユーザーの参加もOKだよ

本格的にPCエンジンソフトの開発に入ったという感じがとてもするのですが……。

「ええ、来年の夏に向けてギャグっぽいアクション+RPGを企画中です。原作は集英社の雑誌でマンガを書いてるヒトとしか今は言えませんけど(笑)。シナリオとキャラクタデザインをお願いしました。まあこれだけじゃなく今後もアクションゲームを中心にやっていこうと考えてますよ。」

ふむふむ、今までファミコンではRPGが多かっただけにこの試みは楽しみだな。

「ただPCエンジンは開発費がやや高くつくんですよね。ファミコン並に各メーカーさんも出てくれればいいなとも思ってます。でもどこも開発スタッフが足りないでしょうし。ウチも今ゲームの企画をたてられる人が欲しいんです。何かおもしろい企画があったらユーザーの人もどんどん送ってきてください」とのこと。アナタもガンバッてみる?

特販課の平田栄一さん。おヒゲがステキよ♡



UPL Company Limited

株式会社ユーピーエル

忍者くんシリーズで有名な、いつも遊びを愛する心を大切にしている会社が、このユーピーエルである。ゲーム開発の他にも広範囲な会社だ!!

手作りの温かさがモットー

今回このユーピーエルのPCエンジンへの参入が決定したので、東京都台東区上野にある東京営業所貿易部の高橋基悦さんに取材を試みた。

「PCエンジンの開発に関しては、ゲームを開発するためのツールの開発をしている段階です」

では今後はどのようなPCエンジンソフトを開発して行くのでしょうかー!?

「我が社はアクションやシューティングがウリで、ファンもその辺の人が多いので、シューティングがメインになるでしょう」

なお手作りをモットーとしているので問い合わせ先はユーピーエルの人が直接、受けてくれるよ。番号は☎03(834)1434。


⬆貿易部の高橋基悦さん。ナイスミドルの魅力

ユーピーエルの所在地は上野松坂屋のならびあたり。近くには上野動物園もある。パンダのいる街というのが、ほのぼのした遊び心と関係あるのかも!?

Nihon Bussan Co, Ltd.

日本物産株式会社

社名からくるイメージは創業ウン十年の大会社という感じだけど、その実は業務用ゲームでおなじみのソフトハウス。実績がこれからモノをいうゾ!

テレホンサービスが最高♪

関西にあるソフトメーカーの中でも大手である日本物産㈱は設立して16年と、意外と若い会社だった。

PCエンジン用ソフトに対してはどういう姿勢をとっているか、広報課の三浦さんによると、「まずはソフトの充実を!! ということですね。PCエンジンでは、グラフィックのハードがよくなっているので、業務用ゲームの移植を中心に…と考えています。第1作目の麻雀ものは、ニチブツの業務用麻雀のノウハウをすべてつぎこんだものになると思いますので、あと半年ほどお待ちください」


⬆ゲームとお友だちしている開発のみなさん

日本物産を取材してみて、1番楽しめたのが実はテレホンサービスだったのだ! "ファミコンホットライン"というタイトルでナレーションの女の子(社内のデザイナーなんだって!)のトークがたまらない。番号は☎06-351-3841だよ!

BIG CLUB, INC

株式会社ビッグ・クラブ

1980年5月に設立後、主にファミコンの修理や開発を手掛けてきた。で、今回初めてゲームソフトを発売するので、めいいっぱい力が入ってるゾ。

若さでガンガン押しまくれ

戸を開けて中に入った途端、ゲーマー兼開発広報担当の山内康太郎さんが中心となって取材に応じてくれた。

「今、『YAKSA』を総力をあげて開発してます。周りを見ればわかると思いますけど」。

なるほど、開発室のほとんどのモニターには『YAKSA』の画面が映されている。

「開発で苦労していることですか? そうですねぇ、休みがとれないってことですね。最初は発売だけウチでって話だったらしいんだけど、いつの間にか開発もウチになっちゃってて、もう大変…。でもこの会社、とても居心地がいいですから」


⬆若くてひょうきんなスタッフ♪


⬆赤レンガの外観が美しい自社ビル

後ろで「ウソばっか」という声が聞こえるのはなぜかな?

このビッグ・クラブ、テレフォンサービスは特にないけど、☎03-398-8350で山内さんが質問に答えてくれるよ。

FACE CO., LTD.

株式会社フェイス

1979年10月に設立され、ここ数年はアーケードゲームの問屋のようなことをしていて、『アルバトロス』『麻雀学園』といったゲームも扱っているんだ。

少数精鋭の熱いスタッフ！

フェイスでの取材には、いつも温厚で人当たりの良い企画開発部の大野泰生さんが忙しい合い間を縫って対応してくれた。

「開発所は早稲田のほうにあるんですけれど、けっこうつらそうですね。今開発してる『はにい　いん　ざ　すかい』は、資料集めからして大変だったんですよ。日本書紀とか、いろいろと古書を見なきゃいけなくて…」

現在、開発スタッフは12名なんですよ。平均年齢は26歳で、みんな元気ハツラツです。少数精鋭でガンバッてるんですけど、それでもやはりスタッフ不足かなあ…。いい人がいたら紹介してくださいよ」

と、ヒョーキンなしぐさを混じえながら話す。さらに――

「今後は年間4本は出していきたいですね。次のゲームとして3～4月にアクションゲームを企画しています。11月頃には告知できるんじゃないかな」

と熱っぽく語ってくれた。

今後もフェイスは見逃がせないね。



⇧“美女と野獣”のひとコマ？

MICRO CABIN

株式会社マイクロキャビン

三重県四日市といえば“光化学スモッグ”なんて印象があるけれど、今やなかなかいい環境。のんびりしてても良質なソフト作りは忘れないよ。

急成長の赤マルメーカーだ

㈱マイクロキャビンは、わずか5年の間にパッケージソフトの開発集団から、一流のソフトメーカーへと成長してきている。

そしてついにPCエンジン業界に参入することになったんだけど、マイクロキャビンとしての考えを営業の大津正徳さんに語ってもらった。

「うちはアドベンチャーが得意なので、パスワードをたくさん入れられないPCエンジンはつらいですね。ただグラフィックには自信があるので、その分野でなにかできないかと思っているんですが…。PCエンジン用第1作目としては、安全なところで…というわけではないのですが来春にAVGの『めぞん一刻』を出す予定です。月刊または隔月刊の「キャビンタイムス」という新聞の発行とMSXを中心としたテレホンサービス（☎0593-53-3611）をやっています。ユーザーの人に最大限に満足してもらうのがうちのポリシーですからね。



⇧四日市とは思えない未来型のビル

他のメーカー

ここで事情により本号に詳しく掲載できなかった2社を簡単に紹介してみたい。

つい先ごろ新聞でも報道されたヨドバシカメラと日本テレネットの合流により発足したのは「日本レーザーソフト㈱」。CDソフト専門メーカーとして新規参入した。来春には2タイトル発表予定だ。

また、以前よりソフト開発を手がけていた「株式会社タカラ」も知っている人は多いかもしれない。発表を待ちたい。

取材を終えて

W：いやぁ、長い取材ご苦労さん！
K：2日間で17軒の取材をやっちゃうなんて『Angle』みたいだよね。
H：ゲーム誌の仕事じゃねーホント…。
O：アタシなんかPCエンジンだけだからいいけど、みんなはファミマガと同時進行だからツライよね。
F：も、完璧うすい（注／疲労と睡眠不足の極限状況にいること）よな。
W：まぁ、疲れてるとこをなんだけど、取材での面白いエピソードある？
H：N社なんか写真も失敗ばかり、何度も訪問して、もうお友だちですよ。
K：突然「今日の会議で外来語を使わないと決まったのでヨロシク」だもんね。戦時中じゃないっての。
O：某N社に行ったら、スタッフの色紙とかいっぱいプレゼントもらっちゃって、ついでに社内の交換日記まで持ってきちゃった(笑)。
F：B社なんかプレゼントっていったら、でっかい看板持たせるんだもん、持ってけないっスよ、あんなの。
K：“何でもいいですから”っていうフレーズも考えものかもね。
W：もっと面白い話がありそうだけど記事にできなくて残念。また会おね！



⇨NECアベニューでもらったこのイラストは松田浩氏作。新作に関係した絵がらだヨ。



⇨フェイスの人が取材途中に4コマ漫画を描いてくれました

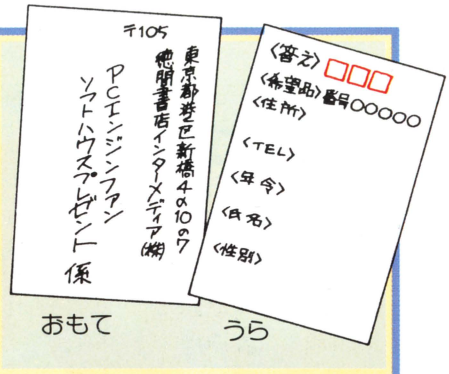
Random Present Goods

PC Engine□□□

取材先の各社から本誌創刊号を記念して、読者のためにプレゼント商品をたくさんもらったヨ。これを一挙今号のプレゼントにしてしまおう、というコーナーだ。

プレゼント応募要領

さて、問題を出すので答えてくれ。問題は〈本誌の名称は何？〉で、上のPC Engine□□□の四角にはどんな文字が入るかな。ハガキの裏に、解答とどの品物が欲しいか（プレゼント番号も必ず書いて）を明記した上、右のイラストのハガキの要領で送ってくれ。〆切りは11月25日の消印まで有効。当選の発表は、発送をもって代えさせてもらうよ。



おもて　うら

1 PCエンジン用ソフト（『妖怪道中記』ほか4種類）／各2名
ナムコ



2 特製オリジナルポーチ／10名
ビクター音楽産業



3 ポスター他（『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』）／10名
エレクトロニックアーツ



4 デジタル・スポーツウォッチ／20名
サリオ



5 ポスター＆ステッカー／10名、松田さんのイラスト色紙／1名
日本コンピュータシステム



6 オリジナルトレーナー／2名、クーラーバッグ／1名
フェイス



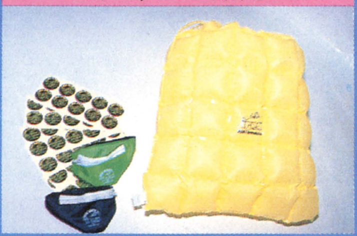
7 『忍者くん』チラシ＆えんぴつけずり／5名
ユーピーエル



8 バグ入り『エイリアンクラッシュ』／2名
ナグザット



9 ふっくらばっぐ＆ミニポシェット＆オリジナルシール／3名
アイレム販売

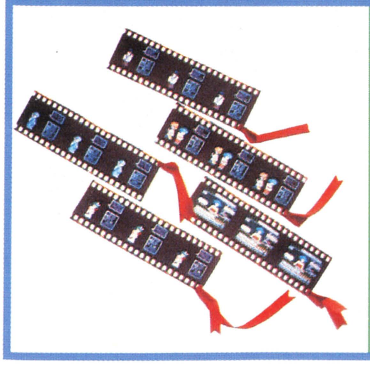


10 『ラビオレプス』宣伝用厚紙スタンド／10名
ビデオシステム



11 『ファンタジーゾーン』＆名刺入れ／3名、トレーナー／1名
NECアベニュー

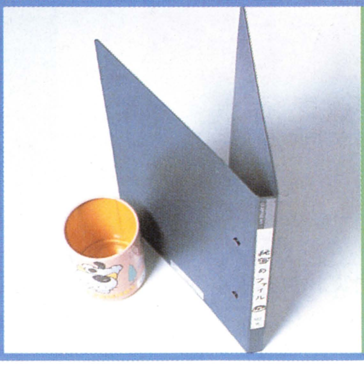




12 麻雀ゲームの画面写真入りフィルムしおり／5名
日本物産



13 レコード（デコ・ヒストリー SCENE—I）／1名
データイースト



14 秘密のファイル＆ペンシルスタンド／1名
ビッグクラブ

ニューソフト発売情報

Coming Soon

も〜う待ちきれない!! なにがPCエンジンにおこっているか？ どんなゲームで遊べるか？ 早く教えてほしいほしい ほ・し・い

ソンソン II

'89年1月27日発売予定
NECアベニュー
予価5400円／2メガ

孫悟空が主人公のアクションゲーム『ソンソン』の続編登場

横スクロールの単純明快なゲーム『ソンソン』のパート2が出る。カプコンがついにPCエンジンに参入したか？ と思ったら発売はNECアベニューから。

ゲームは、敵を倒してお金を手にいれていくアクションものだ。主人公の孫悟空は、にょい棒で攻撃し、ジャンプで谷を飛び越える。そして、ところどころにあるお店に寄ってアイテムをどんどん買ってパワーアップをしていくのだ。いろんなところにアイテムが隠されてRPGっぽい仕上がりになっている。



お店の中の画面。ここでアイテムを買える



ステージ2は、洞窟の中をつき進んで行く。敵もなかなか強そうだ。なおこの敵は大きいけれどザコキャラ

死霊戦線

'89年3月中旬発売予定
ビクター音楽産業
価格未定／2メガ

パソコン版がバージョンアップしたアクションRPG

パソコン版ではパート2が開発中の『死霊戦線』。これは、地下と地上からなるマップ画面を移動し敵と遭遇すると戦闘画面に変わるといったタイプのRPG。主人公のライラ（ミニスカートをはいている）の戦闘シーンが見もの。前作"魔境伝説"も好評だっただけに、大いに期待したいな。



武器やアイテムを選ぶ、サブ画面



イースなどと同様マップ画面を移動する



敵に出会ったら戦闘シーンになる。銃で戦う、主人公ライラ

※画面は開発中のものです

リアルボクシング（仮称）

'89年2月発売予定
ナグザット
予価5200円／2メガ

久々に熱くなれそうなボクシングゲームがついに登場!!

ボクサーの目に映る対戦者やリングの熱気そのままを画面にしたような『リアルボクシング』（仮称）。まだ開発中で画面は動いていなかったけれど、迫力は十分伝わってくるね。



グラフィックはもっとすごくなる予定

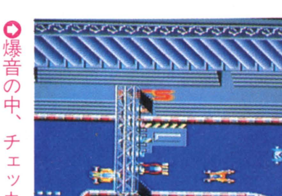
※画面は開発中のものです

モトローダー

'89年春発売予定
日本コンピュータシステム
価格未定／2メガ

近未来を舞台に繰り広げられる5人プレイのレーシング

アニメーター大張雅巳氏のメカデザインをもとにした近未来的なレーシングカーを操る。画面がレース場を真上から見た風景。5人同時に遊べるところがスロットルレーシング感覚。



爆音の中、チェッカーフラッグが振られマシンがスタートした

最新のニューソフト情報がギッシリだ!

ワードナの森

'89年2月発売予定
NECアベニュー
価格未定／容量未定



◆面クリアの後に入るショップ画面もできてそろそろ完成に近い

業務用のアクションゲーム!! ついに発売になるかなあ?

NECアベニュー第1弾ソフトの予定が開発が遅れに遅れて第4弾に。だがスプライトがかけて風景にバグが出ていたのも、ようやく直り完成にほとんど近いものが動いていたぞ。

エナジー

'89年春発売予定
日本コンピュータシステム
価格未定／2メガ



◆荒れたネオ東京に妖獣たちが暴れる

横スクロールアクションアドベンチャーゲームなのだ

局地型大地震で崩壊した東京を舞台に主人公が会話をしながら情報を得、妖獣を倒していく。アイテムによるパワーアップなど、パソコンぽいつくりと画面が新鮮。

改造町人シュビビンマン

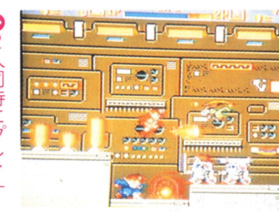
'89年春発売予定
日本コンピュータシステム
価格未定／2メガ

2人でやれるアクションゲーム。その楽しみはいかに?

亜空魔団によって占領された町を取り戻していくシュビビンマン。ゲームの特長として、15の町を自由に選べるマップ画面とアクション画面があることなどがあげられる。



◆主人公のシュビビンマンの姿がこれ



◆2人同時にプレイするのも楽しいもの

ゴルフゲーム

発売予定の4本のゴルフゲームを比較してみよう!!

ゴルフ(仮称)

'89年春発売予定
ハドソン
価格未定／容量未定

PCエンジンが発売されて間もない頃から発売予定になっていたゴルフゲーム。開発中の画面では、真上からコースを見たかんじのタイプだった。まだまだ開発に時間をかけているのだろうか?

がんばれ! ゴルフボーイズ

'89年春発売予定
日本コンピュータシステム
価格未定／2メガ

コースを3種類54ホール以上設定する予定。ストローク、マッチ、トーナメントの3モードがあり、それぞれに変わった遊びができる。

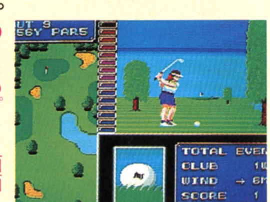


◆プレイヤーはちょっと少年ぽさがある

ゴルフ(仮称)

'89年春発売予定
NECアベニュー
価格未定／容量未定

ショットを打つところが3Dになってよりボールの飛んでいく遠近感が表現されている。プレイヤーに女の人もいるのが特長だ。



◆3Dのプレイ画面でのプレイが楽しみ

ウイニングショット

'89年1月下旬発売予定
データイースト
価格未定／2メガ

業務用はお手のもののデータイーストからもゴルフが出る。やはり、基本は『バーディラッシュ』のノウハウを生かしているのだろう。



◆バーディラッシュを参考に開発したようだ

Prevision もっと先のはなし

聞いたばかりのホッカホカの新作情報。まだ発売は当分先だけど知ってる限りのことをお知らせしよう。



●エレクトロニック・アーツでは、アメリカのコモドール社のアミーガからの移植で"フェラーリ・フォーミュラー・1"を開発中。



●マイクロキャビンでは、パソコン版で人気を博した"めぞん一刻"を移植開発中。PCエンジンでも"めぞん〜"に会えるなんて感激だね。



●ビデオシステムでは、業務用の"ラビオレプス"をグレードアップした"ラビオレプススペシャル"を開発中。楽しみ。

●東京書籍は、本宮ひろしの『本宮企画』と組んでゲーム開発中。

●ハドソンでは、CD-ROM用ソフト"No・Ri・Ko"や、Huカード用の"ネクタリス"などが着々と進行中。



新作発売カレンダー

年内発売予定

発売予定日	ゲーム名	発売元／予価
11月18日	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン／4900円
11月26日	ドラゴンスピリット	ナムコ／5500円
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー／6700円
12月中旬	あっぱれゲートボール	ハドソン／4900円
12月23日	ビジランテ	アイレム販売／6300円
12月	ファイティングストリート	ハドソン／未定
12月	No・Ri・Ko	ハドソン／未定
12月	ビックリマン大事界	ハドソン／未定

'89年発売予定

発売予定日	ゲーム名	発売元／予価
'89年1月中旬	はにい いんざ すかい	フェイス／未定
'89年1月27日	ソンソンII	NECアベニュー／5400円
'89年1月下旬	ウイニングショット	データイースト／未定
'89年1月	YAKSA 神武伝承	ビッグ・クラブ／未定
'89年1月	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン／5800円
'89年2月	ワードナの森	NECアベニュー／未定
'89年2月	リアルボクシング(仮称)	ナグザット／5200円
'89年2月	ネクタリス	ハドソン／5800円
'89年3月中旬	死霊戦線	ビクター音楽産業／未定

発売日未定

ゲーム名	発売元／予価
凄ノ王伝説(仮称)	ハドソン／未定
コブラ(仮称)	ハドソン／未定
天外魔境	ハドソン／未定
バイク(仮称)	ハドソン／未定
ゴルフ(仮称)	ハドソン／未定
ダライアス	NECアベニュー／未定
ゴルフ(仮称)	NECアベニュー／未定
モトローダー	NCS／未定
改造町人シュビビンマン	NCS／未定
エナジー	NCS／未定
がんばれ！ ゴルフボーイズ	NCS／未定
電脳水滸伝	サリオ／未定
ラビオレプススペシャル(仮称)	ビデオシステム／未定
めぞん一刻	マイクロキャビン／未定
フェラーリ・フォーミュラー1	E・A／未定

NCS＝日本コンピュータシステム
E・A＝エレクトロニック・アーツ

Inside File

この雑誌は、兄貴分である**ファミマガのスタッフ**がそのまま、全員でつくっている。「最近、**PCエンジン**の人気が高いみたいだね」(私)「そうですよ。だから、ファミマガのPCエンジンのページも**増ページ**しましょう」(単純なPCエンジン担当者)**「う〜ん、**しかしね、読者のなかにはファミコンしか持っていない人も多いだろうしねえ……」(私)「でもアンケートの結果をみると、読者のなかでPCエンジンを持っている人は**2割近い**し、他に3割以上もの**買いたい**人がいますよ！」(賢明な副編集長)「それは逆にいうと、約半分の読者がPCエンジンにあまり興味がないということでもあるんじゃないかな。実際アンケートでもPCエンジンの記事は、所有者にとっては面白かったと評価されるけど、非所有者だけをみれば、むしろつまらないとする人の方が多いじゃないか。あんまりPCエンジンの記事を多くすると、そういう読者の反発を買うんじゃないかな」(私)「それなら簡単ですよ。ファミマガのページを増やすんじゃなく**専門誌**をつくればいいじゃないですか」(あくまでも単純な担当者)「う〜ん…」(私)「う〜ん、う〜む」(あくまでも賢明な副編集長)「やりましょ**やりましょ**うよ」(どこまでも単純な、担当者)「う〜ん う〜む、**う〜ぬ」(私)**「ウチの**売り上げ**が伸びるからやりましょ」(通りかかった大日本印刷営業16課**円谷**さん)——

おおむねこんなふうな、今年4月の編集部内での雑談が(注・この物語はフィクションであり、登場した人物・団体等の名称は架空のものであったりもします)、今回の**創刊**につながったということが**それ**(問・この“それ”は何を指しているか？　答は37ページの欄外)**の理由**だ。しかしここに来て、いきなり**3誌競合**となってしまい私はちょっと面くらっている。本誌の第2号が発売される11月末には、あと2つのPCエンジン専門誌が創刊されるというのだ。まあ、それだけPCエンジンの勢いがあるということなんだが、ここへきてよっくよく見回してみると、そうそう単純に脳天気やっているわけにもいかない。ハードの面では前門のメガドライブ後門のスーパーファミコンだし、ソフトはといえば、参入メーカーこそ増えたものの**いまひとつのものが多い。**

誰もが思うように、今後のPCエンジンはソフト次第だ。ゲームセンターや他機種からの移植ものばかりではなく、PCエンジンを十二分に生かし、しかも本当に面白いといえる**オリジナル**ゲームが早く出てきてほしいと、強く思うのだ。(ジャマ森)

次号予告!!

NEW **発売が待ち遠しいCD-ROMのソフトを徹底的に解説、ソンソンIIも全面紹介を目指し昼夜プレイ中**

ATTACK ドラゴンスピリット後半マップ公開などくわしい攻略法を解明

UL-TECH 読者のはがきをもとにゲームに隠されているウルテクをまたまた紹介!!

PC SCRAMBLE 雑学博識なんでも知りたい情報のアンテナはスクランブルにおまかせ

Coming Soon メーカー潜入直撃取材によって明かす。新作ゲームの㊙情報特集

PC Engine FAN **1月号は11月30日発売**



PC Engine
さすが!
PCエンジンならではの驚異のグラフィックスと想像を絶するデカキャラそして、ゲームセンター顔負けの面白さ。いややっぱりPCエンジンはすごい。
興奮の全6ゾーン(11面)で構成される痛快アクションゲーム。邪教徒「ジャグウ」に捕えられたフレイアを助けるために聖なるトマホーク「スティング」を手にゴーガンは、硬い決意と闘志を秘めて魔境の入口に立った……。
昼なお暗きジャングル。溶岩の溢れるぶきみな洞窟。足場の悪い岩場、落し穴など仕掛け一杯の魔人の住む村。忘れられた遺跡などの変化に富んだ舞台に次々と登場する魔物たち。
魔境伝説
好評発売中
希望小売価格
¥5,200
発売元: Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.

PC Engine FAN
1988年12月号
1988年12月1日発行 第1巻第1号(通巻1号)
発行人 山下辰巳　編集人 山森 尚
発行 株式会社 徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
問い合わせ ☎03(459)1700(代)
定価 380円

印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 13655-12